超级
漫画素描技法
头身比篇
（日）林晃/编著
中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS
GRAPHIC-SHA

（日）林 晃 / 编著
李景岩 / 译

中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS
g GRAPHIC-SHA

序　言

“素描，要在一开始的时候就做好决定。”（森田）

要把什么东西画成什么样子呢？
虽然在绘画中常有很多需要去探索的问题，
但归根究底
就是要自己决定。
“把这个东西画成这个样子。”
无论是头身比例的考虑还是绘画构图的平衡
都是由此而生。

而绘画中的素描草图，
就是从最初决定的基点
到最后完成作品必须要走的一条路。

目录

第1章

从头身素描的绘画现场开始

通过对人物的头身比例构成进行划分，就可以表现出与各种作品中或者舞台中相呼应的人物。
表现不同头身比人物的基础就在于漫画素描。
在本章，我们就来学习漫画素描中所涉及到的人物头身划分方法。

活跃在第一线的人物形象设计大师、动画导演森田和明先生将在本章登场。

漫画的原点是头身的变形

~头身比例变化就是人物的变形~

下面列举了几个在现实生活中不可能存在的事物、人物动作和场景。快乐的漫画空间的全部内容就存在于头身概念的变形表现中。

由头身变化引发的Q版人物化

各种变形表现的方法

面部的变形表现（嘴的变形+巨大化）

手的变形表现（巨大化）

动作的变形表现

拟人化变形表现

幻想与神话世界中的变形表现

Q版人物用可爱头身

Q版人物的比例其特征就是因面部（头部）比例很大而显得幼小、可爱。

2头身

经常用于吉祥物人物和插图。

3头身

容易表现动作，从插图，图释到漫画，广泛地运用在各种题材作品中。

4头身

经常被用于儿童漫画中的人物。也适合表现中、小学生。

成熟人物用酷酷头身

成熟人物的头和身体的对比和比例采用了实际或理想化人物的比例。这种比例经常被用于漫画和动画主角。

6头身
适用15～18岁所有的年轻人物。
7头身
适用于意识到自己"稍稍有些成为大人"的人物。17～20岁半的年轻人感觉。

8头身

"大人"的比例。

8头身的人物，因为身体很大，很适合通过整幅画面表现强烈的动作感。在漫画中，想要画出整个身体需要很多的空间，所以有必要下工夫将面部画得看起来小一些。

尽管是8头身人物的面部比例画面，但使用6~7头身比例塑造人物，就可以看清楚表情了。

从绘画现场开始　森田和明示范

我们来看一下描绘Q版人物以及其他各种头身比例人物的过程吧。绘画的顺序基本都是一样的。

描绘身着体操服的人物…2头身

●绘画顺序●

1.画出脸部的圆框与十字，决定肩膀宽度。

2.画出全身的轮廓，描绘出面部的细节轮廓。

3.描粗线条并进行线条的调整。
- 3-1…调整身体的主体部分
- 3-2…调整面部的主体部分
- 3-3…对整体进行细致调整
- 3-4…调整和完成脸部和细节部分

1.圆框十字和颈部（肩宽）

①
描绘脸部的圆框十字，是漫画素描的基础和开始。

②
决定肩膀宽度，这是决定人物头身的关键部分。

一开始就决定好人物感觉再开始描画（决定后再描画）。

2.全身和脸部轮廓

①
描绘全身的轮廓，用细线将人物造型的感觉表现出来。

②

头发的轮廓。

调整头部形状的同时把头发描绘出来。

③
描绘脸部和头部的细致轮廓，把表情和头发的外轮廓线的感觉也简单的画出来。

3.描粗并进行线条的调整

3-1…身体

将四肢画清晰的同时，把能够体现体操服感觉的号牌的轮廓也画出来。

③

3-2…脸部

① 大体上将脸部轮廓画清楚之后决定眼睛的形状。

②

垫纸

在手出汗的时候，手下垫上纸再进行绘画。

④ 刘海的绘制方向。

⑤ 最后再画出发际线。

⑥ 想要画平滑曲线的时候，可以将图纸转到合适的方向再进行绘画。

3-3…调整整体的轮廓线

①

②

③ ④

⑤

头部和身体整体的轮廓线都调整好的话，就把发丝也画出来。

⑥

因为马尾辫要用长而平滑的曲线，所以一定要有一种完成作品时的紧张感来细致地进行调整。

3-4…调整完成细节部分和脸部

①

因为转角的平滑度会使表情出现很大的变化，所以嘴巴的轮廓线一定要细致而稳重的描画。

②

画出黑眼球中瞳孔和反光部分的轮廓线。

③

用斜线表现出黑眼球中颜色的深浅。

④

将脚下的阴影部分涂深。

⑤

两颊上的小点点就是最后的步骤了。

⑥

注意整体画面的平衡，线条要有强弱对比。

完成！将轮廓线描绘好之后，进行3~4次描粗的同时，完成线条的调整。要注意立体感很强的身体曲面，用曲线细致地反复描绘。

试着画上短裙

描画短裙的例子。挡上透明纸进行绘画。虽然是2头身，但也是完全按照身体素描进行描绘的，所以即使换上其他衣服也会相当的合身。

完成！合成版！

描绘身着短裙的人物…2.5头身

1.圆框十字和颈部（肩宽）

①
用圆框来勾画出面部轮廓。

②
为了能让脸部感觉更加清晰，先简单的描绘轮廓。

③
Q版人物不用画颈部，直接从肩膀的线条开始勾画。

2.全身和脸部的轮廓

3头身的人物，头和躯干部分基本上是一样的长度。2.5头身的情况下躯干要略微画短，所以要将躯干部分画得比头部短一些。因为腿的长短也决定着人物是否可爱，所以确定腿的位置是一个关键。

3.描粗并进行线条的调整

①
完成了全身的轮廓线以后，进行脸部的勾画。

②
把身体的轮廓线清晰的勾画出来。

③
完成身体勾画之后，对脸部、头发进行细致勾画。

④

衣服的描画

①
完成身体部分的绘画后进行衣服的描绘。如果描画出内裤并将腿部轮廓清晰地画出来的话，那么整体的平衡就很容易掌握了。

②
画出腰带位置的线条。描绘衣服时掌握平衡的要点，就是腰带位置的线条。

短裙的皮带和拉链，都是以腰带位置的线条为基准。

③
短裙的外轮廓线与腿部分开，扩展成梯形。裙子下摆用柔和平滑的线条表现，这样就会呈现出立体感。

眼睛的描画

勾画眼睛细节，完成脸部。

马尾辫的描画

①
全身整体完成一遍后再进行勾画，首先用细线勾画外轮廓线。

②

③

④

⑤

注意画面平衡的同时用细线不断勾画，外轮廓线经过2~3次的勾画渐渐加深，再用粗实线勾画。

⑥

勾画丝带的花边，进行最后的加工，完成。

完成

约2.5头身的人物完成！

保持脸部不变而进行身体变化的效果…

强调人物身体的张弛，将四肢画得细长的作品。

虽然是同一个Q版人物，但是变动脸部以下的部分就能够有很多的变化表现。

习作。试在同一个脸部人物上改变不同头身。不用改变躯干和四肢的粗细，只改变长度也能表现出印象完全不同的人物。

2头身人物

3头身人物

描绘健壮的人物…2.5头身

1.圆框十字和颈部（肩宽）

脸部下面直接画出躯干、肩膀部分。

2.全身和脸部轮廓

① 简单勾画出健壮胸部肌肉感觉的线条。

② 注意肩关节圆形的感觉，勾画出肩膀衔接的部分。

③

④

手腕和腿由表现肌肉的方块线条组成。

3.描粗并进行线条的调整

由肌肉组成的人体呈现方块状，这是健壮人物身体轮廓的特征。

① 决定了眼睛的细致轮廓后，勾画眉毛。

② 反复描绘出外轮廓线。

③ 在不想过于强调胸部的肌肉，想让图片单纯化一些的时候，可以用柔和的曲线进行表现。

④ 调整整体的外轮廓线。

描画头发和细致部分

决定好发旋的位置后再进行描画。

沿着头部轮廓描绘头发。

腰部和脚踝部分都是从上到下进行绘画。

最后调整

将脸部描画清楚后进行最后收尾并完成。

描绘身着学校游泳衣的人物…3.5头身

1.圆框十字和颈部（肩宽）

注意脊椎位置的同时，勾画出身体轮廓。

2.全身的轮廓

腿稍稍短一些。这样就有一种很可爱的感觉。

3.面部细致轮廓~调整线条

简单的将身体轮廓线画清晰，画出身体形状的感觉后，再来勾画面部五官。

躯干、五官、脸部轮廓，按照这个顺序一点点地勾画成型。

勾画胸部和腹部的线条，完成裸体人物草图。

⑥

描画泳装线条和细致部分。想要衣服和身体轮廓线完全贴合，裸体人物草图是相当重要的。因为要通过胸部和大腿根的泳装线条来体现出身体的立体感。

4.完成

描绘身着水手服的人物…4头身

1.圆框十字和颈部（肩宽）

① 画出头部圆框后，用手指简单的来测量一下腰部和腿部位置是很有效的。

② 勾画出躯干部分的轮廓。

③ 注意颈部轮廓进行勾画。

4头身人物腿部的基本位置。从轮廓上来看，可以看出躯干部分稍稍画得长了一些。

腿部如果在这个位置以下的话，就会有身长腿短的感觉，在这个位置以上的话，就会显得腿长。

2.全身和面部的轮廓…调整线条

① 在调整躯干线条的同时确定大腿根的位置，勾画腿部，画出躯干部分的中心标准线。

② 棒状的胳膊在这个阶段也进行形状的调整。

③ 勾画眼睛，鼻子和眉毛。

④

⑤

⑥ 全身的轮廓线基本上完成了一遍勾画。在描画衣服之前，把这个状态的人物身体描绘好，是将衣服画好的前提条件。

3.描绘衣服

前衣襟部分画在身体中心线的标准线上。

身体的中心线的轮廓线

勾画出袖子，画出衣服的细致轮廓。如果把水手服这类的衣服腰带位置画低的话，人物就会有成熟的感觉。

画出丝巾，上半身衣服的描绘基本上就完成了。因为衣服是罩在身体外面的，所以沿着身体外轮廓线描绘的同时，让衣服稍稍的离开身体一些。

画出短裙下摆的轮廓

画完短裙的线条，在袖子上画出衣服褶皱，完成作品。

5头身习作素描

颈部的刻画在头身表现中有着很重要的作用。刻画5头身人物的时候，人物身体平衡会有很大的变化，所以在决定人物形象感觉的时候即使是专业级的画家也需要大量的练习。这样的习作也对提高绘画水平有很重要的作用。

画出圆框十字和肩膀。此处和之前的Q版人物类型有所区别，需要勾画出细细的颈部。

之前习作中的3头身人物类型，几乎看不到颈部。

大腿的位置在绘画中一般都在全身的中间位置，所以在描画5头身人物的时候，大腿的位置基本上以2.5头身为标准。在熟练掌握之后，基本上就可以自然的找到适合各种头身人物平衡比例的大腿位置了。

在描画膝盖位置的同时，把腿的形状也描画出来。

用手指确定一下头身的比例。5头身经常被运用在10岁左右的少男少女人物的表现上。

描绘身着长袖运动衫和牛仔裤的人物…5头身

1.圆框十字和颈部（肩宽）~ 全身的轮廓

①
因为人物是采用稍稍有些成人感的5头身，所以要将脖子描画得略长些。

②
在描画身体有些弯曲的姿势时将脊椎骨设定为S型进行描画。仔细稳重地描画出身体轮廓。

在描画到大腿位置的时候确认一下整个头身的比例平衡。

③
整体造型轮廓基本完成。

2.脸部的细致轮廓~调整线条

①
人物的感觉已经完全确定下来了。为了能够使整体更加清晰，在描画脸部之前先勾画好身体造型的外轮廓线。

②

③
勾画好头部（脸部和头发）的细致轮廓。

④
大腿的位置是整个人物头身比例平衡的关键。

⑤
将手指等细节部分的线条也调整好。

⑥
勾画瞳孔和胸部等细致部分，完成裸体人物草图。

3.描画服装

①
从上至下进行描画。先完成颈部周围的描绘。

②
描画宽松的运动衫的时候要让衣服和肌肤之间有些距离。叠加线条，一边调试外轮廓线一边进行绘画。

③
描绘衣服的时候同身体一样，要从基本"衣服的轮廓"开始描画。

④
将衣服上的褶皱勾画好后，调整衣服下摆的边线。

⑤
注意牛仔裤布料的厚重感，仔细进行线条的勾画。

⑥
一条腿一条腿的进行外轮廓线的勾画。

⑦
裤腿周围的衣服褶皱在画好裤子的外轮廓线后再进行描画。

⑧
完成牛仔裤的褶皱部分。用斜线描画出的褶皱体现出牛仔裤的厚重感。

⑨
描画大腿根结构线的时候，从臀部用厚重的线进行描画，就能强调其立体感。

⑩
膝盖内侧鼓出来的衣服褶皱，可以在最后检查的时候再进行适当的添加。

与手腕分开。
以胸部为顶点描
画出柔和的斜面。
在膝盖周围加入小小
的衣服褶皱隆起后，
可以更好地表现出真
实感。

描绘执剑人物…5头身

1.圆框十字和身体轮廓

画出头部和人体的轮廓。

因为是5头身的人物，所以大腿的位置看起来大约以2.5头身位置为标准。

实际的人体描画要比2个头身的长度稍短一些。在这样看不到颈部的视角下，躯干通常要比站立姿势描画得短一些。

2.勾画手臂的轮廓

从画纸的右侧，人物的左臂开始描画。

掌握好身体造型的曲线，用和描画左臂、肩膀一样的线条来描画右臂。

能够体现出身体体面感的锁骨轮廓线。

小臂在这个阶段完成"执剑造型"的轮廓。

3.调整全身的外轮廓线

从以下颌为主体的头部开始，逐渐往下调整身体线条。

清晰画出躯干的线条之后描绘手臂。

为了不把画纸弄脏，在手下垫上纸。

4.勾画剑和盾牌的细致轮廓

① 表现剑时从剑的护手开始描画。

安装在小臂上的盾牌。在最后完成之后可能手臂有很多部分是看不到的。但是与描画衣服相同，如果先把身体部分画好的话，那么就能够描画出具有说服力的作品了。

②
画好裸体人物草图，加入盾牌和剑等部件，就基本上完成了外轮廓线的描绘。

5.勾画脸部和头发

① ② ③
按照眼睛、眉毛、鼻子、嘴、头发的顺序进行描画。

6.勾画服装

① ②
从肩膀开始描画胸部。这样就可以描画出轻便皮革防具的感觉了。

7.勾画可替换部件

在腹部画出衣服褶皱。

从膝盖开始勾画腿部。

注意膝盖关节的圆弧，用斜线勾画阴影。

防护具要有一定的厚度。用斜线表现出皮革的质感。加大线与线之间的间隔。

弯曲的膝盖部分用大斜线表现出"弯曲"的感觉。

在腿的外侧表现防护具的厚度。

以膝盖内侧为中心用曲线加入大量的褶皱。

8.调整盾牌和剑的造型

清晰描画出外轮廓线的同时决定盾牌形状。

调整好剑的造型，把剑柄也仔细的勾画好。

9.勾画细节部分

①

在剑上画出能够变现出质感的线条。

②

为了让防护具更具皮革质感，在画中加入纹理线（斜线）。

③

衣服的褶皱用硬直线进行描绘。

④

将腋下的布质衣服的细节也添加上。

完成

描绘跑动中的人物…6头身

1.勾画全身的轮廓

从头部的圆框开始，决定出全身的轮廓。

因为描画的是6头身人物，所以到大腿位置基本上是3头身。

③

将轮廓基本描画一遍之后，再将线条描画清晰，同时进行外轮廓线的调整。

2.勾画面部，再次调整线条

①

调整好下颌的线条之后进行面部的描绘。

②

注意头发要有“跑动”的感觉，描画出其方向性。

③

勾画手和手指的细节部分。

④

最后描画头绳和甩动的长发。

完成裸体人物草图

3.描画衣服

①
画出衣服领子，描画衣袖。

②
将腰部的线描画清楚，勾画衣服褶皱。

③
腰部的线就是短裙裙口的线。仔细的刻画腰部结构曲线，就可以体现出人物穿着衣服的感觉了。

④
画出短裙下摆的边线，因为要表现出运动感，所以将边线描画成S状。

⑤
完成外轮廓线并表现出其内侧结构。

⑥
调整线条并完成。

完成

尝试将6头身改为2.5头身

被称之为漫画原点的Q版人物，就是通过对普通人物的变形而产生的。

试把35页的6头身人物改为Q版人物

① ②
描画全身的线条。躯干描画得细小一些，但是要注意按照原画的特征（腰和腿的角度）进行描画。

③
外形变小的脚，在角度上也要能够贴合原画。

④
把面部五官基本描画好之后，就进入到外轮廓线调整的绘画步骤。

将肚脐之类的细节部分也画好，完成裸体人物草图。

⑤
裸体人物草图完成

①

描画衣服的顺序也和描画6头身人物的时候一样。

②

③

和原画相比线条的数量少了很多。

④ 完成

改画版作品

手臂、腿细，手脚大版。

用细线描画，从需要改画的手臂开始。

①

②

身体画得更细些，手脚画得更大些，但是方向和角度并不改变。

③

不改变原画中鞋的样式，只进行变形。

何谓头身与绘画

森田和明与林晃

在漫画和动画中，能够最直接体现其乐趣的要素之一，就是“人物”了。从面向孩子的儿童漫画到面向大人的漫画，甚至于政府的公报中，都活跃着各种各样头身比例的漫画人物。
关于人物和头身比例以及比例绘画的问题，我们来看一下“超级漫画素描家”森田和明与林晃之间的对话。

高头身适合酷酷的感觉。

低头身（Q版人物）倾向于“可爱·温柔·圆圆的”这样的感觉。

人物的感觉和头身

●用头身调剂心情

林　　您可以说是从Q版人物到成熟人物，什么样的人物都描绘过，但作画时一般都是考虑着头身来进行绘画的吗？

森田　习作之类的都是想起来就画，所以几乎不怎么考虑头身比例。平时大概都是用6~7头身吧……

林　　那Q版人物呢？

森田　在工作中，如果总是描绘同一种头身比的人物的话，总会有一种厌烦的感觉，所以就会以一种“吃点开胃菜”的感觉来画点东西。用头身，就可以调剂一下心情。

林　　调剂心情是吗？

森田　就是因为，比如说，考虑着“酷型人物”形象进行绘画的时候，头身会画高；画

矮小头身的人物，就会有一种可爱的、圆圆的、很温柔的感觉。

林　因头身比的不同，会有“完全不同氛围的作品”……也就是说，从根本上所包含的东西也不同了吧。

森田　没错。所以在工作中，就要对应着必须要描绘的人物找感觉，从一开始的时候就要决定好头身比再进行绘画。

●头身包含着面部

林　在这次的录影中曾听到过“头身中包含着面部……要有与头身相匹配的脸”这类的说法……

森田　嗯。我在绘画的时候呢，画好头，继而描画脖子和躯干的长度，都要对应着头身，在某种程度上已经是决定好的了。实际上，在描画2头身人物的时候，也不可能把脖子画长，把肩宽画成和头部一样的大小。

林　那有没有要求用指定的头身进行绘画的工作呢？

森田　比如说，像有些需要广告的感觉，大概是5头身能够表现这个年龄，所以用5头身之类的。

林　头身作为年龄表现的手段啊……

森田　是的。比如4头身就有些小学生的感觉；中学生的话就要用5头身；虽然是高中生但是要表现得看起来年龄有些小的时候就把头身变小些。

林　所谓的“头身包含着面部”也有这个意思啊。

森田　所以，要“决定好后再描画”。

2头身人物的头像

4头身人物的情况，和2头身人物有着明显区别是“包含着面部”。

习作的话即使不特意的去考虑头身也没什么关系。但是人体比例的平衡最好要注意一下，学习过头身知识的话，我觉得是不是也要掌握好描画身体的平衡感呢。

仰视和俯视

●因为我们不可能要绘制一个三维立体人物，所以看起来稍稍有些那种感觉就好了。

林　仰视和俯视的构图，会因为其动态感都相当具有魅力，但在描画Q版人物的时候有没有什么好的决窍么？

森田　从方法论的角度来讲，《超级漫画素描技法——基础篇》中有所介绍的立方体……这种把人物放到箱子里面的思维方法，我觉得能够适用于任何头身。

林　开始的时候先从一些简单容易描画的造型开始，然后再试着将其改为仰视和俯视……我觉得这样也有效果吧？

森田　确实如此，可是最重要的还是脑海中是否有一个清晰的印象吧。此外，在仰视构图中，无论怎么画，头都会变小。这样，头身就会变得很奇怪。但我们又并不是要画成一个三维立体人物，所以看起来稍稍有些那种感觉就好了。

林　让画面人物看起来有那种感觉的关键是什么呢？

森田　比如说能够看到脚心的话就能够强调仰视的感觉。腰部的线条也是重要之处。因为这个地方就是衣服的裙口或者裤口。无论是Q版人物还是普通人物，取其共同的地方，在描画轮廓的时候，通过圆框十字，仰视的话就要画成仰视的头。之后再结合圆框十字画出眼睛，耳朵就画到这里来了（见图）……眼睛和耳朵的

一般都是从脸部开始描画，但是描画这样的姿势的时候，就要从拳头的形状开始描画。

高度变化，就体现出感觉了。俯视呢就正好相反……

我觉得最好自己练习一次三面图比较绘画练习 。正面时候的脸部，还有同一个人物的侧脸和从其他角度看的效果，然后还有正上方。

林　正下方呢？

森田　正下方是不可能的。

如果那个练习比较麻烦的话，也可以先看一些人物造型的图像。然后再看在立体感中，能不能用头部很好的表现出来。

林　也就是说是在立体角度中捕捉人物吧。

森田　嗯。所以说，我认为……还是画人记号线会比较容易绘画。学会记号线的基础可以说是百利而无一害。

用过眼睛和耳朵的高度，就能描画出仰视和俯视的感觉。

人物设定和头身

●为了画得更好

林　作为人物设计的前提，对应人物感觉的高头身或者Q版人物的低头身都应该分开使用，但在这里有没有什么绘画窍门么？

森田　嗯……高头身的时候，放低一些手或者腰部（身体部件）比较好，低头身的话最好从整体进行描画。

在不同的画和不同的造型里面，锁骨有可能会代替脖子的位置。这个时候要留有脖子的感觉，也就是说“头和躯干是通过脖子连接起来”这样一种感觉，想像着看不见的脖子再进行描绘会更有效果。

如果比较整体描画线条数量的话，低头身所需要的线条比较少，所以最有效的就是要描画出整体的感觉；而描画高头身的时候，画面中每个部件的形状等都需要注重大局来描画。

林　我觉得经常会有一边画一边修改，但是画着画着又发现“哪里画得都很奇怪”的现象，那您觉得在绘画中有哪些地方是特别需要注意的呢？

森田　如果说整个身体比例的话，像手臂的长度、四肢的大小等等的，自己有意识的注意修改一下就好了。但有时候如果“大小觉得很奇怪”，就要拿出几个小时或者一晚上，多花些时间来重新调整就是很重要的了。

●阴影效果

林　最后，我想问您一下关于人物造型和人物设定方法的事情。道理上应该是对应着人物的感觉来决定用几头身，但是有没有本来想画成高头身人物感觉的，最后却画成了Q版人物的现象呢。

森田　嗯……即使是习作，如果把高头身画出温柔感觉的话，这就比较困难。虽然表情等等可以起到一个补充的作用，但是在造型上还是轮廓线更加重要，所以会相当的难。

林　轮廓线……就是看一下所留下的印象吧。

森田　对……比如说倒三角形的话就会有很强势的感觉。三角形的话，就会有女性温柔的感觉，所以要考虑着这个来进行造型。

林　把三角形、倒三角形作为基础的话，也就是说重点是肩宽吗？

森田　不用说，像肩宽、衣服垫肩等等……但是也并非全部都是依靠肩宽，其他部件也会有所影响。比如开领是三角形的，还是倒三角形的之类的细节。穿着披肩之类的衣服就会有一种稳重的感觉，类似这样穿着的衣服的感觉不同，也会成为很大的要素。

林　那就说首先把衣服描画好，是很重要的了……

森田　嗯……服装也是很基本的知识，但是要想画好衣服的话，不先把身体确确实实地画好，衣服也是没办法画的。

林　这就是回到原点的素描吧。

三角形轮廓是典型女性特征。“如果是倒三角的话，也可以描画穿着带垫肩衣服的女性，但是三角形只能描画女性。”

倒三角形轮廓是典型男性特征，有“威严”、“强大”的感觉。

在细节部件轮廓线中加入三角形的话，会使画面有鲜明感。

加入倒三角形的话会使画面有稳重感。

对话中告诉我们的

提高绘画技巧的三个重点

对话总结…一

酷型人物不受部件的左右

“即使并不帅气的部件，只要用在帅气的人物上也会变得帅气。”（森田）

发型和服装等会使人物的印象有很大的变化，这是一个不争的事实。但是无论是发型还是服装，归根到底也不过是“部件”、“道具”，也就是“细节”。过分拘泥于细节的描画，添加过多很酷的细节，就会出现人物本身变得很奇怪的现象发生。平时就要意识到“酷型人物本身才是最重要的”。把“到底要画什么样的人物”这一理念放在脑海中，也就是“决定好再绘画”。虽然说起来好像是理所当然的事情，但平时就要保持这种意识这才是最重要的。

可爱型人物本身就有很多因部件细节而受到影响的要素。

对话总结…二

仅半身画像就能变化出头身

“通过面部和肩宽（半身画像），就能够划分出人物的头身。” （森田）

2头身人物

没有骨架感的人物造型。

头部基本上是圆形的轮廓。
飘散的头发也是简单的造型。

虽然有颈部但是也仅仅是一点，基本上省略。

肩膀很窄、脸部下面就是身子。

3头身人物

稍稍有些骨架感的人物造型。

头发等有特点的造型都通过轮廓线表现出来，散乱的头发也稍稍画出外轮廓线。

稍稍描画些颈部，但是和现实粗细的颈部相比，稍细一些的造型要更多。

有了颈部到肩关节的距离。

4头身人物

骨架感渐渐清晰。描画得稍有些现实感的人物造型。

贴近现实，头发的描画也更加细致，更加稳重。

颈部变化得很明显。

肩膀和头部同宽，锁骨也有所描绘。4头身人物也多用于8~10岁半（小孩）的人物表现中。

7头身人物

把骨架作为基础进行描绘。

更贴近于现实，脸型也变长。

贴近现实地表现出颈部。

肩和头部基本上同宽，女性人物以1.5倍的位置为标准。成人体型。

脸…因头身比例的不同，脸部的部件细节（轮廓和眼鼻）的比例和变化也会不同，所以仅仅是通过面部就能区分出所画的是否是Q版人物。如果能够确定下来自己风格的2头身、3头身等对应头身比例的脸部平衡的话，那能做到的人物造型设计的范围就会有所拓宽。

身体…颈部和肩宽，在很大程度上决定着人物躯干的长短大小。所以通过“头部”以下的“颈部”的描画，还有肩膀的宽度，都能够变化出不同比例的头身。

对话总结…三

被退稿的经历，是最有效的

“想要提高水平的话，实际上被人家打回作品（退稿）的经历是最有效的。没有碰壁失败的惨痛教训是不会提高水平的。撞了墙，就变强。”（森田）

“想要表现什么、怎样构图……画画的时候，就要一边考虑这些问题一边进行绘画。再比如这样的场景就必须要画成这样等”而做到这些的基础，就是要经过许多失败的教训不断积累才能够掌握的。因此，不断地进行挑战比任何东西都重要。

第2章

头身素描 绘画的基础

如果注意一下头身比例的话，会发现所有的人物都可以分为“酷型头身”和“可爱的Q版人物头身”。在本书中将酷型头身命名为“成熟人物类型”；把可爱的Q版人物头身命名为“Q版人物类型”。

Q版人物是一种经常用在插图和漫画中的，很容易让人有亲近感的头身比例，在Q版人物画中浓缩了理解头身、划分头身描画基础的精华。

本章中，在学习成熟人物的基本比例基础之上，还要通过Q版人物比例的素描草图来彻底学习头身素描绘画的基础。

头身和比例

让我们来学习一下酷酷的成熟人物头身比例和可爱的Q版人物头身比例的平衡标准吧！

成熟人物类型 8.5~5头身

成熟人物类型的特征，就是长腿所表现出的酷型比例。大腿位置在身长中间，或者稍稍靠上，大概在身长的一半以上的位置。

8头身为模特体型。接近颈部长、肩膀宽的成人体型，脸部也倾向于现实中的人物。

稍稍提高大腿和腰部的位置。躯干稍短，脸部为漫画风格但也相当贴近现实的人物。超过1个头长的脚长，所以不适合动作表现。

用通常的7头身比例进行描画，膝盖以下加长0.5头身的长度。平衡感很好，人物的腿显得很长。

与通常的7头身相比大腿位置上提0.5头身，躯干稍短，是腿长的活泼可爱人物造型。

肩膀稍窄，躯干稍短，所以有活泼可爱的感觉。膝盖的位置在腿部的中央，腿部略显短。

上提胸、腰、大腿的位置，拉长腿部。也上提膝盖的位置，拉长膝盖以下的部分更显得帅气。

即使大腿在身长的1/2位置，也显得平衡感很好。

大腿在身长的1/2位置的话，稍显腿长。

脚的大小和身长

脚基本上和头同长为标准。

踮脚站起来的话，腿长出一个头的高度，身体变高。

即使是同一个人物，也会因为鞋的高度（是否有鞋跟）而不仅使身体，还使腿部变长，所以人体的比例也会有所变化。

5头身人物的构成

5头身比例的构成简单，变化丰富。其特征作为漫画中的人物也很容易使用，能够简单的造型并且符合读者对象的兴趣以及作品的风格。

玩偶类型…棒状的四肢是其特征。

成熟人物类型…四肢、躯干都描画成通常人体的感觉。

身体轮廓线强调类型…如果强调一下身体圆润的话，会有美少女的感觉。

少男少女（13~15岁左右）类型…并不强调肉体的张弛，描画成纤细的身体。

长躯干类型…放低大腿的位置，强调年幼感。

贴近玩偶风格的男孩子…不描绘胸部等处的肌肉。

贴近成熟人物类型的男孩子…强调肌肉和关节。

贴近强调身体轮廓线类型的男孩子…略微加入身体的肌肉线条。

贴近少男少女风格的男孩子…躯干（特别是腰部）和腿部有苗条之感。

贴近长躯干类型的男孩子…要有圆润的躯干和腿部。

再次对同头身 同比例的人物进行构造

波提切利
《维纳斯的诞生》
约1484年 意大利
藏于乌菲齐美术馆

随时代和国家的不同，"美"的概念也会发生变化。波提切利的《维纳斯的诞生》所描画的女神维纳斯，是用8头身和15世纪当时认为的美女比例所描画出来的。如果，把她放在21世纪初期的现在的话，会变成怎样的身材呢？那我们就用同样的8头身，同样的面部大小，同样的腰部和腿部的位置，来描画一个21世纪风格的成熟人物类型比例吧。

15世纪当时美的比例

稍粗的颈部

柔合的肩膀

脖子、胳膊、腰部、腿部、整体偏胖，并不强调肌肉。

21世纪成熟人物比例

稍细的颈部

略微耸肩，强调骨骼和肌肉。

颈部、胳膊、腰部、腿部，整体大约细1/3，稍稍强调肌肉和骨骼的感觉。

通过变形，即使是同样的比例也能够衍生出不同身材的人物。不同时代喜好的不同，强调美的比例和标准也就不同。

人物画实例

写实画风格的变形

漫画风格的变形

吉祥物风格人物的变形

决定好想要强调什么、想要以何为题目后再进行变形，就可以用一个比例描画出多姿多彩的人物。

通过成熟人物学习描绘衣服方法

先描绘人物的裸体草图，然后再刻画衣服的细节。

描画出裸体人物

虽然没有必要按照现实描画，但也要注意下以下几点。

事先考虑好人物要穿的衣服吧

紧身西装的短夹克　T恤　低腰迷你裙　牛仔靴

描画衣服

要牢牢地抓住衣服的特征来进行描画。

Q版人物类型　4~2头身

Q版人物类型的特征就是短腿而可爱的人体比例。把腿部画在身体一半以下的位置。

4头身人物

标准人物比例

头+躯干

腰带

大腿位置

腿部

腰带

大腿

在身长的1/2略微靠下的地方画出大腿的位置。

将腿部画得坚实就会有男孩子的感觉，其身长也会略高于女孩子，腿部也稍长。

标准人物比例的变形。将人物线条简单化，将手脚画得大些。

活泼人物比例

腰带

大腿位置

如果提高腰带位置的话，即使是同样的大腿位置，人物也会有3头身风格的感觉。

活泼人物比例的变形。将整体都画得纤细些。

长腿人物比例

如果把大腿位置放在身长的1/2处的话，就会破坏人物比例平衡。

描画出短裙和裤子吧。

长身人物比例

腿长只有身长1/4的短腿人物平衡。

黏土玩偶的平衡。

适合漫画风格的老奶奶和老爷爷。

描画普通女孩的时候，添加上裙子等衣服的位置。

3 头身人物

我们通过腰带和大腿的位置来变化一下人物比例平衡吧。
改变躯干的宽度，就能够描画出多姿多彩的人物。

标准人物比例

将腰带、躯干、腿部画成同样长度。

1/2 腰带
大腿位置

腰带位置在躯干中间的情况。

腰带
大腿位置

将躯干画细些，把四肢上的肉画得现实感一些的话，就变成了有成人感觉较细瘦的人物了。

腰带位置在大腿往上约躯干的1/4位置。

将躯干画得粗壮，并在整体上描画出肌肉感的话，就变成了健壮的人物了。

长腿人物比例

腿部过于长的身材并不合适。以身体不要短于1/4以上的位置为标准。

全身都胖胖的类型　　全身都较瘦的类型

与一般的比例相比，腿部的位置虽然只靠上一点，但是腿看起来就已经很长了。

长身人物类型

因为原本腿就很短，所以大腿的位置与一般的情况相比，要在躯干的1/4以下。

即使腿很短但同样可以表现出动感。

长腿人物类型。Q版人物的特点并不明显。

2头身人物

通过腰带和大腿的位置来改变人物平衡的基础是相同的。因为在1个头身的长度中包括着躯干和大腿，所以稍稍改动一下大腿的位置就会对人物身材产生很大的变化。

标准人物平衡

把躯干和腿部画成相同的长度。

把腰带的位置画在躯干中间的情况。

把躯干画细的活泼类型。手脚的前端都是纤细的棒状。

与躯干长度相对应，四肢的长度也有所变化。无论是较长四肢还是较短四肢都可以表现出动作感。

长腿人物类型…上提大腿的位置。几乎不表现腰部。

长身人物类型…下移大腿的位置。因为增加躯干部分的面积，所以要注意到腰部的表现。

2.5头身人物的情况

看起来感觉是3等分的样子。描画2头身的长身人物类型，然后把腿部画长，是其绘画要领。

改变头身绘画的重点

捕捉好头・躯干・腿部这3个部分

即使头身不同，但组成身体的部分是相同的。头、躯干、腿部这3个部分的比例不同就形成了头身的不同。

大腿位置是上半身和下半身的界线

3头身

中心线

首先决定想要画几头身，然后用圆圈画出头身。

画6头身的情况下…6个圆圈

头…1个圆圈

躯干…2个圆圈

大腿的位置，上半身和下半身的界线。

腿部…3个圆圈

用圆圈的轮廓来决定上半身和下半身的长度吧。

用圆圈弄清躯干部分的范围后，就在腰带位置画一条线。以此作为调整身体线条的标准。

6 头身

7头身

和高头身相比，低头身的脸部比较适合长脸风格。

头身一览

不存在的头身

1 头身

2头身

存在的头身（少儿头身）

3头身

4头身

存在的头身

5 头身

6头身

7头身

很难存在的头身

不存在的头身

Q版人物的头身绘画是头身素描绘画的基础

Q版人物，从捕捉人物比例平衡的角度来讲，可以说是凝结了“头身素描绘画法”的精华。那就让我们通过Q版人物的素描，来学习这一能充分掌握头身素描法的基础吧。

学会适合插图和漫画风格，比例变化最多的素描…2头身

学会适合插图和漫画，既可爱又有动感的人物比例素描…3头身

学会适合漫画和图释，接近现实人物并且容易捕捉到动感的素描…4头身

何谓Q版人物的头身

2头身、3头身、4头身的基础都是头大而短腿的身材。决定好头、身体、躯干的比例平衡后再进行描画，这和描画成熟人物是一样的，其特征就是头身比例平衡简单而容易捕捉。让我们来通过Q版人物素描来掌握人物比例平衡的基础吧。

2 头身人物

分为圆乎乎类型和纤细类型。

圆乎乎类型…身体和四肢都圆滚滚的类型。

从侧面看也是胖胖的。

纤细类型…不论是身体还是四肢，都很细长的类型。

身体的宽度无论是正面还是侧面都几乎是一样的。

3头身人物

四肢和身体都用圆圆的感觉来描画吧！

无论是头绳的高度还是马尾的长度，都要画出三面图，从一开始就决定下来。

头、躯干、腿部三部分范围都很清晰，因为面积很大所以也要有些阴影的表现。加入简单的阴影，就能提高人物存在的现实感。

4头身人物

四肢和身体都用细长的感觉来描画吧！

其特征是颈部和四肢都用简单的棒状来描画，看起来很可爱。

虽然也能够通过描画衣服褶皱来进行人物刻画，但是“没有过于细致的描画也能够使人物很生动”才是其优点。

面部的描画方法…草图和变形

Q版人物面部的基础就是小孩子的脸。以小孩子的脸部素描为基础，对眼睛和发型进行变形吧！

娃娃脸的比例

与脸相比，眼睛要更大些是其特征。如果将头发画多些的话，头部就会显大。能够表现出有娃娃脸的感觉就可以了。

把成熟人物的大人脸改变成Q版人物的娃娃脸的要点

成人的面部特征

脸部长。
眼睛小。
鼻梁和鼻子要描画出来。

娃娃脸的特征

- 娃娃脸要以圆脸为基础进行描画。
- 把眼睛画大。
- 描画中并不强调鼻子和鼻梁。

变形实例

成人脸原形。成熟人物。

缩短脸部长度并把眼睛画大。鼻梁也画短，画简单。

脸部用更加简明的圆形。眼睛画成点状，省略鼻子。整体用简单的线条进行变形。

成熟人物的大人脸并不适合Q版人物。

最简单的点目变形

点目是眼睛的一种变形，具有图释和诙谐漫画风格，是简单描画人物变形的代表。

眼睛位置所在娃娃脸中的比例（头部中间靠下）。

用点目来表现出一家人

线目也是眼睛的一种变化表现。

只改动一下发型和眉毛就能表现出一个家庭的人物。

眉毛是描画男生的关键

中性人物，既像男生也像女生。

眉毛加粗，看一眼就觉得有男生的感觉。

眼睛画大鼻子画小，有Q版人物风格的男生。

将眼睛画小并描画出鼻梁。有成熟人物风格的少年人物。

把点目也运用到轮廓的描画中

在十字圆框的轮廓基础上，通过确定点目的位置，就能清楚地表现出脸部的朝向。

在点目位置基础上，画出眼睛。

调整轮廓画入头发，完成作品。

全身的描画方法…草图和变形

让我们来学习一下利用Q版人物比例来画出简单轮廓的方法吧。

2头身人物的情况

画出两个大小相等的圆形，从描画雪人开始。

2头身的人物可以站在雪人里面。

普通的人物即使套上了雪人，腰部以下也还是进不去

描画女生

画出一个雪人。

把下半身的圆球从中间分成两半。

画出躯干和腿部的标准线。

2头身人物剧场

画好关节的轮廓后再描画四肢。

将四肢画得粗一点，描画出头发。

描画好衣服和细节部分。

完成

把四肢画短、画得圆些，就会感觉很可爱。

描画男生的情况

从雪人到这个造型都是一样的。

描画出躯干的轮廓并把关节部分画得圆一些。躯干部分要比女孩子更宽一些。

把四肢画粗一点并画出脸部。

完成

2头身人物的手部表现

在此让我们来学习一下Q版人物手部的变形表现。和实际相比，手指较短，较胖，并不是一根一根的进行描画，就是其特征。

即使是Q版人物，草图的中心线也是不变的

不论是什么头身比例都要有中心线。如果是朝正面的话，那脸部的中心线和身体的中心线就在一条直线上。

如果改变方向弯曲身体的话，中心线就会呈S状。

如果能够意识着脸部和身体的中心线的话，那有动作感的姿势就很容易描画出来了。

如果脸部偏向旁边的话，中心线也要偏向旁边。身体因为是朝正面的，所以没有变化。

脸部和身体的方向都改变的话，就变成了扭着身子的动作了。

脸向右侧，身体向左侧。

3头身人物的情况

画出3个大小相同的圆形然后开始吧。

可以坐在雪人里面。

画出3个大小相同的圆形。

决定好腰带和大腿的位置。

用感觉是在雪人上面添加手脚的这一要领进行描画。

穿着雪人服的情况

完成了身体和四肢的简单轮廓描画。

3头身人物剧场

描画女孩子

注意把腰稍稍画细一些，在躯干上添加四肢。

描画出衣服的轮廓。

调整线条，完成作品。

描画男孩子的情况

在决定好腰带位置的标准线这一步之前，人体平衡都是一样的。

将身体画得有些棱角，肩膀也基本上是一条直线，不要画成圆肩。

画出躯干、关节、四肢的轮廓。在这里，即使不改变脸的朝向也没关系。

将头发、四肢和衣服的轮廓也画出来。

调整线条，完成作品。

3头身人物的手部表现

让我们来学习一下3头身人物的手部变形表现吧。外轮廓线要比实际人物的手画得胖一些，手指画胖一圈。

3头身人物脚的表现

～和5头身人物的脚比较一下～

3头身人物脚的特点就是并不强调脚后跟。整体部分都很小，手指也胖胖的圆圆的，有很可爱的感觉。

4头身人物的情况

画4个相同大小的圆，从两个摞起来的雪人开始绘画。

①

4个相同大小的圆摞了起来。

②

大腿位置

画出脸部的十字和关节的圆圈。大腿根位置设想在大腿关节的下面。

第二个圆

关节的轮廓

有时也在第二个圆的下面画出关节的轮廓（大腿根）。一边描画腿部一边调整大腿的位置。

③

头部

躯干

腰带位置的标准线

1/2的位置

大腿位置的标准线

腿部

身体和四肢的轮廓完成了。

4头身人物剧场

描画女孩子

描画四肢并将脸部和头发也画出来。

画出衣服的轮廓。

调整线条，描画好细节部分，完成作品。

参考：如果改变衣服并把眉毛画浓些的话，那同样的轮廓也可以表现男孩子。

描画男孩子

把肩关节的圆圈画大，把肩膀画宽。

强调有着坚实肩膀的男孩子形象时所用轮廓。

即使是细眉，但是通过体格就能体现出男孩子的感觉。

4头身人物仅通过眉毛的不同就能够分别描画出男孩子和女孩子。因为4头身比较适合表现还不是青年还有些孩子气、身体瘦细的人物比例，所以也比较适合用于不强调身体性别差异的作品或者较中性的人物。

适合女孩子的体型
…身体很窄（较细）

适合男孩子的体型
…身体很宽

想要表现出男女身体差异的时候所用轮廓。可以用宽度来体现出差异感。

4 头身人物的手部表现

让我们来学习一下4头身人物的手部变形。手指的长度和比例和实际的手没有什么区别，但是手掌要较短，把关节和指尖画得圆些。

完全掌握头身技巧的关键

头身经常被运用到表现身体和比例都截然不同的大人和孩子中，让我们结合人物来使用。

分别使用不同头身比例表现的母子人物。

姐姐（中学生）4头身　弟弟（小学生）3头身　妈妈（家庭主妇）6~7头身

或者小学生用4头身、中学生用5头身等也可以，作者不同，所描画的头身比例也会有所不同。但运用头身的时候要做到人物的区别要一目了然。

简单表现法…改变身长

如果脸部画得一样大的话，那么4头身就会比3头身的身高高出一个头的高度。即使是高头身，也一样是这样的。

所谓的头身，就是表示以头的大小为基准，看全身（身高）能够分为几个头部的高度。

如果身高都一样的话，那么头身越高头部就越小。

12头身的人物（时尚成熟人物），脸部很小，而且也不适合漫画和动作表现，但是因为可以充分的看到所穿服装，所以经常会运用到时尚插图中。

3.5头身，因为充满着跃动感，而且根据脸部和姿势的不同还能充分的展示其魅力，所以常被运用到漫画和插图中。

衣服的描画方法

以成熟人物为基础来进行素描绘画。头身越小，就越简单，更多的使用省略。

夹克和迷你裙

4头身

①

身体轮廓，胸部、腰带、大腿位置和手肘、膝盖等关节都要确定好。

②

裙子的下摆以膝盖的位置为标准描画出来。

画出脸部和衣服的轮廓。

3头身

①

描画出身体的轮廓。3头身人物独特的手和脚的外轮廓线也在这个时候决定下来。

②

鞋的轮廓要配合着已经描画好的脚的轮廓来进行描绘。

2头身

①

身体轮廓

②

调整身体轮廓的同时，决定好人物姿势的草图。

③

画上衣服。

成熟人物正面开襟的样子。在Q版人物中，要将其改为简单的曲线和直线。

吊带衫

【8头身】

【4头身】

变化重点：省略了腰带孔。

因为躯干部分较小，所以就看不到肋部了，将手提包画得大些，体现其明暗感。

8头身人物的素描草图。因为腿越长比例就越难掌握，所以被遮盖起来的部分，也要将其轮廓画出来。

【3头身】

变化重点：将腰带孔画大，减少数量。此外，脖子后面的丝带画大些，手提包也要配合着人物画成Q版（缩小）。

【2头身】

变化重点：省略腰带孔。如果改变身材的话，手提包也要随之改变，所以一定要注意。

4头身

关节的轮廓用圆形画好，同时将人体外轮廓线的造型也画好。

脚内侧也画清楚。

最后再画出高筒凉鞋上面的网绳以及短裤的细节部分。

即使是很随便画的圆形轮廓，最后也能够完成一个4头身人物。人物绘画并非绘图，所以完全没有必要拘泥于能不能画出精确的圆形。

3头身

描画身体轮廓线的时候决定好脸和身体的朝向，四肢也用随便的轮廓线概括出来。

调整身体线条的同时，画出手提包的轮廓。

2头身

身体的轮廓。躯干用方形决定下来。

配合着身体比例画出手提包。因为有鞋跟，所以稍稍提高一点头身。

长裙

【7.5头身】

【4头身】

【3头身】

变化重点：因为躯干部分很小，所以要将三角形的轮廓线画清楚。

变化重点：丝带的位置有所变化，如果相对画得大一些的话就更能强调人物可爱的感觉。

【2头身】

7.5头身人物的素描草图。因为长裙很容易体现出躯干的修长，所以稍稍减少些头身。被衣服遮住看不到的地方很多，但也要把裸体人物草图画好。

变化重点：将胸前的丝带画小，强调裙子上细致的褶皱（裙褶）。因为胳膊很短，所以要将头发的曲线调整好。

4头身

身体的轮廓线。画出整体的姿势。

把前襟和丝带作为中心来进行描画所必需的中心线。

为了决定好裙子下摆的位置，所以把膝盖和脚脖子的轮廓画出来。

丝带在胸部的下面，画面的中间。一边掌握好身体各个部件的位置一边进行绘画，是很必要的。

裙下摆大概在盖住脚脖子的位置。

3头身

因为是正面的构图，所以在描画身体轮廓的时候要把中心线也清楚地画出来。

裙子的下摆

头发和衣服的轮廓。在这步中，把裙子下摆的位置也确定下来。

2头身

从人体比例来说胳膊比较短，所以把胳膊绕到脖子后面实际上是不可能的。但是，在此还是要这样描画。

把头发处理得像是从胳膊上倾斜而下的效果。

西装

【8头身】

8头身人物的素描草图。即使大腿的位置在身高一半的位置，但只要把裤腿的轮廓画长一些，就能够使腿看起来很长。

【4头身】

变化重点：减少弯曲手肘处的衣服褶皱，裤子的轮廓也用笔直的线条描画。把脚画大，就能体现出稳定感。

【3头身】

变化重点：将领带画粗，减少衣扣的数量。提高腰带的位置，这样就能够体现出腿很长人很帅的人物特征。

【2头身】

变化重点：去掉手肘部分的衣服褶皱，但同时用简单的线条强调两肋的线条。衣扣全部省略。通过简略并清晰地画出前面的空白部分来决定人物姿势。

4头身

把圆形的轮廓作为标准，用简单的线条来决定人物轮廓线。

结合着腰带的位置线将皮带画好并把衣服的轮廓线也画出来。

开襟的西装上衣。用独特的曲线表现出衣服卷起来的效果。

3头身

加入通过大腿中间的中心线。

描画出衣服。裤子下面堆积起来的起伏感也在这步中决定下来。

2头身

一只手插入口袋，这个姿势是整个画面的关键，所以在描画轮廓这一阶段，就要把手肘部分架起来。

以插入口袋的手部轮廓为基准，画出上衣开襟处的轮廓线。

休闲装

【7.5头身】

牛仔裤和锁领夹克

【4头身】

变化重点：把领子和肩章画大。虽然只有一点动作，但是也要把他出去的脚画得大一些。强调走路的动作。

【3头身】

变化重点：将大领子和肩章进行强调，鞋和膝盖的破洞，以及创可贴、防风眼镜等等，这些特征的物品都用简单的线条描画。

【2头身】

变化重点：如果改变一下人物姿势来描画草图的话，那之前快步行走的感觉就变成了挺胸抬头行走的感觉了。

7.5头身人物的素描草图，比8头身要稍稍的小一些，所以比起身着西装的青年要更有孩子气，更能体现出年轻人的感觉。

4头身

头部的十字，把它作为描画防风眼镜的标准线。

领子和肩章，强调这些有特点的东西。

复杂的鞋底和细致的鞋带等部分，在小头身人物中就简单得可以省略掉。

身体的轮廓。在需要描画动作的时候，先描画出决定好关节部分的方形人偶，然后在调整姿势。

改变姿势的同时，要多露出一些鞋底进行强调。

3头身

把身体轮廓线画斜，表现出人物身体前倾的感觉。

为了能表示人物是竖直站立的而画的中心线。

在这一步要先把人物衣服的特征概括地描画出来，再进行下一步的刻画。

2头身

因为在人物比例上领子和肩章等特征是最难强调的，所以要强调"走路"这一个整体动作。

防风眼镜和衣服款式等本身不添加任何变化。

鞋的表现

配合着人物脚部的造型和形状来进行变形，头身变小，细致部分就要省略。

学生鞋

【4头身】　【3头身】　【2头身】

4头身的时候

成熟人物的情况

3头身的时候

2头身的时候

运动鞋

4头身的时候

成熟人物的情况

3头身的时候

2头身的时候

高跟鞋

4头身的时候

成熟人物的情况

3头身的时候

2头身的时候

找到自己的头身

画惯人物画的人，会很自然地使用自己所喜欢的头身比例。那就让我们来了解一下自己喜欢什么头身比例吧。

画出自己喜欢的人物的站立姿势，测量一下头部的长度。

在全身上画出等距的平行线。

③ 用全身的长度（身高）除以头的高度。

鞋那里要以脚后跟为标准画平行线。

把小数部分简单化

头身一般像2.3头身和7.2头身这样有零头的是很普通的。这个时候就简单的把2.3头身变成2.5头身，7.2头身变成7头身。

达芬奇比例

达芬奇曾留下的“人体内接于圆形和正方形中间”的人体比例图释。那如果我们把漫画人物放在图释里面的话……

里昂纳多·达·芬奇所绘“比例法则（15世纪中叶）”。这篇探讨人体比例的探讨图被称之为《维特鲁威人》。维特鲁威是公元前30年左右的一位罗马建筑家，这幅画就是将其著作《建筑十书》中“人体内接于圆形和正方形中间”的论述绘制成画的。现在这幅画还依然被用于意大利的1.00欧元硬币中。（藏于威尼斯学院美术馆）

脚沿着圆周的边，但是手够不到正方形的边。由此可见，5头身人物的身体比例与8头身相比，手臂要略短。

和5头身人物一样，脚站在圆周上，但是手够不到正方形的边框。而且距离也扩大了。头身变小，手臂也随之变短，好像这样才有很好的平衡感。

将4头身人物的头和躯干稍稍变宽再来看一下。虽然手和腿都变粗了，但是在比例上就完全符合达芬奇比例了。

手下垂的构图。虽然手臂长度和身体比例都是正确的，但是觉得很不协调。

原版图

手到正方形边
框的距离更大
了。

3头身

结论

漫画人物的“比例法则”

“即使比例小，手臂随之变短，但人物比例平衡依然很和谐”

2 头身人物

如果不加长约2倍长度的话，就够不到正方形的边框。

参考·4头身人物，手可以够到正方形边框的情况。

手臂过长的话，人物比例就会失去平衡。

试把躯干缩短，将8头身人物改为2头身人物。

仰视和俯视的头身素描绘画

从上面看的人物和从下面看的人物，因为有了视角（远近）的变化，所以就表现出了感染力。

仰视的构图

从下往上看的构图。

俯视的构图

从上往下看的构图。

俯视的时候
脸部会变大。

6.5头身

3头身

从正上方进行构图的
话，能看到的部分基
本上就是头部了。

成熟人物…可以看到四肢和
躯干的一部分。

3头身…可以看到四肢。

2头身…几乎看不到四肢。

仰视和俯视的面部

仰视的时候下颌底部面积较多，而俯视的时候是头部的面积较多。进行描画时注意眼睛的位置。

仰视的时候

描画出从下往上看时候的脸。

普通人物的正面·正面角度

仰视的时候，可以看到下颌和鼻子的下面，眼睛的轮廓也变成了⌒形状。

有设计风格的人物…可以用在所有头身中。

虽然眼睛的形状没有变化，但是稍稍在脸部中间靠上的位置，把嘴巴下面和下颌部分的面积画多些。

变形很大的人物…适用于2～6头身。

额头上面的部分已经看不到了，把嘴巴下面和下颌部分的面积画得再多些。

略有变形的人物·成熟人物风格…
适合3头身以上的人物。

即使鼻子简单描画得很小，也要把鼻子下面描画出来。

俯视的时候

从上往下看的情形，描画出低头时的脸部。

普通类型人物

鼻子的形状没有变化，看不到鼻孔。

2头身人物

3头身人物

4头身人物

仰视和俯视的绘画实践

描画仰视或者俯视的时候，要先把普通视角画好再进行描画。

造型 1

仰视…从右下往上看的时候

把成熟人物作为描画Q版人物的基础

仰视…从左下往上看的时候

俯视…从左上往下看的情况

俯视…从稍靠右上往下看的情况

俯视…从右后方往前看的情况

姿势 2

引自《超级漫画素描——基础篇》
p155 "让人物穿上衣服的绘画实践"
中执枪造型

仰视
…从下往上看的情况

躯干基本朝正面的构图。强调脖子和腰部的扭动，能够表现出很有冲击力的动作。

仰视
…从左下往上看的情况

这个角度能很清楚地看见脸部的方向。身体朝向侧面，清晰地表现出人物脸部的表情营造出了戏剧般的感染力。

俯视
…从左上往下看的情况

虽然看不清楚脸部，但人物的前倾姿势和远近很明确，强调夹克衫翘起的部分。在想要强调速度感的动作的时候，用这样的构图很适合。

俯视
…从后面往前看的情况

虽然看不到脸和枪，但是作为轴心的一只腿却能清楚地看到，所以就能营造出一种力量感。这样的构图与速度感相比，更注重冲击力。

造型 3

从各个视角展示全身的造型

引自《超级漫画素描——基础篇》p137“苗条的女性人物”中，强调优美胸部线条的造型。

练习造型。无论是原画中优美的造型，还是从其他视角，身体的反面、脖子和四肢的方向、角度等等，从各种各样的角度进行绘画练习并确认每个造型。

确定为仰视视角的造型。在最后确定好手臂角度之前，要有多次调整。

知道了原画的造型，可描画成仰视感的构图又是什么样子呢，出于这样的考虑而进行的练习。

从后看的俯视效果和从正下方俯视效果习作

决定造型的时候，总会有"配合着这个视角要用这个帅一点的造型。"和"这个视角必须要用这个"这两种情况。这个样图也是其中之一，有些视角会出现无论如何也不能很好构图的现象。

从后上方俯视构图的绘画练习。确认姿势，两腿张开的宽度和手臂的造型等。

因为人物是抬头看着上面的，所以只能看到下巴。

从正下方描画的最极限的仰视。从正上方看有压迫感的造型，从正下面看一样有压迫感。可以看到大腿根部和膝盖等关节都是用圆来确定的。

膝关节。圆的大小不仅仅是关节而且更是整个大腿粗细的标准。在这样的视角中，左右腿之间圆的大小没有什么变化。

仰视
…从后下方看的情况

翘起屁股的这个造型中，强调臀部的视角会很有效果。

原画中的动作感虽然没有了，
但是却添加了戏剧性的感染力。

姿势 4

戈雅的作品《裸体的马哈》以"裸体少妇的造型"闻名于世，在各种各样的绘画和凹版印刷品中都可以看到。看到黑白色小小的图片，可能会觉得缺少立体感，感觉是司空见惯的人物造型绘画罢了。但是，如果真要尝试描画的话，你就会被其中经过缜密构思的肉体柔和的曲线、高超的技术表现出的最完美的女性肉体美而压倒。
让我们以这幅画为参考，描画出比较容易理解的视角构图吧。

弗朗西斯柯·德·戈雅 《裸体的马哈》
1800年
藏于西班牙国家普拉多美术馆

从膝盖上面开始捕捉仰视感觉的构图。膝盖的表现，相比于身体的柔和而显得突出。

捕捉从左上方俯视感觉的构图。
这个角度可以很流畅的展现女性线条的柔和美。

描画出人物脸部的印象感

反映出刘海的位置、眼睛和鼻梁的特点。

从右侧面捕捉视角的情况。实际上并没有画出的后背和臀部的线条，通过看得见的胸部和腹部线条推测画出。注意人物丰满柔和的身体肉感，用起伏的线条仔细勾画外轮廓线。

第3章

在漫画中发挥作用的变形表现

漫画的乐趣是通过人物夸张的动作和情感表现传达给读者的。现实世界中人所不能做到的动作和表情，对漫画人物来说只不过是最基本的演技之一罢了。

但是，很多时候对于画家所说的“画得夸张些”，实际上并没有想像中的那种夸张程度。
画得夸张，也就是人物彻底的变形表现，实际上成熟人物的比例平衡是很难掌握的。
非常极端的人物变形表现，也是通过练习Q版人物最开始的变形头身比例平衡以及动作和表情来学习其本质的。
通过学习Q版人物的动作和情感变形表现，可以使成熟人物绘画的表现力有一个质的飞跃。

在本章中，我们就来学习Q版人物为主的变形表现的绘画技法。

描画人物动作的三个要素

1.把全身分为头、躯干、腿3个方框部分。
2.要注意腰带和大腿的位置。
3.意识到姿势和身体的倾斜感来进行绘画。

跑步动作的绘画顺序

【2头身】
姿势
(身体的倾斜)
腰带位置
描画轮廓。
将眼睛和细节画清楚。
决定好腰带的位置后，
画出衣服。
完成
【3头身】
完成
腰带的位置
决定好姿势画出轮廓。
大腿的位置，躯
干部分最下面的
轮廓。
【4头身】
腰带位置
胯部的轮廓
大腿位置
完成
决定好姿势后描画轮廓。
在决定大腿位置的时候，
用圆圈画出胯部。
以胯部的圆圈为
标准描画腿部。
在身体上画出衣服。

基本动作的描绘方法

让我们从与现实人物最相近的成熟人物的动作中，捕捉动作的特点吧。

行走（正面）

画出身体草图

身体的描画方法基本上是一样的，对应着头身比例决定好腰带和大腿的位置再进行描画。

手脚交互地描画，在这幅画中，右手和踏出去的左脚是重点。

穿上衣服

如果画好裸体或者穿着紧身运动衣的身体草图的话，再描绘什么样的衣服都OK。

行走（侧面）

【7头身】

变形从轮廓开始

Q版人物的绘画其实就是进行变形的作业。在一开始画轮廓的时候，就要把原画中动作的特征反映出来。这个时候再通过姿势和手脚的比例“变形”，展现出画家的个性。

姿势和四肢都用简单的棒子来确定。

【2头身】

2头身…姿势画成笔直的身体。手脚表现出微小的角度，也用简单的线条来描画。

【3头身】

3头身…姿势要比前面前倾，踏出去的腿也夸张的向前伸。

【4头身】

4头身…姿势基本上一样，要强调手脚的弯曲程度。

完成。反映出通过轮廓捕捉姿势和手脚的感觉。动作是通过变形而能够有生机勃勃感觉的，所以也没有必要完全忠实于样本。

【2头身】

【3头身】

【4头身】

跑步（正面）

【7头身】

样本图。以腰为分界，上半身和下半身是扭曲着的。

【2头身】

改变脸部和身体的中心线就能体现出动作感。这是对于躯干较小的Q版人物特别有效的手法。

参照样本图加入脚和头发的轮廓。仅这样就能够表现出动作感了。

紧身运动衫版

样本图的衣服。

【3头身】

头、躯干、腿的倾斜方向表现出人物行走的动态。

样本图的衣服，袖子，脚，头发是参考样书所绘。

【4头身】

对照着样本画出轮廓。

身体草图。对应着4头身人物的身体比例进行绘画。

样本图的4头身版。头发的量很多显得头很大，强调人物的活泼感。

从同一个身体草图开始描画。替换脸部，发型，衣服和鞋，画出一个属于自己的人物。

跑步（侧面）

【7头身】
【2头身】
前倾姿势，从倾斜的小雪人这里开始描画。
身体草图
完成
大腿根下面的线条
在身体轮廓上画出四肢轮廓。
向前倾斜约45°的时候，会更加有速度感。
【3头身】
腰带位置的轮廓
应用实例
在躯干最下面的轮廓上，按照标准线画出腿部。
全身的轮廓。画出3头身人物平衡的标准线。
【4头身】
把人物的身体以块面的形式概括地描画出来。
前倾的感觉
在腰带的位置上，画出皮带。
全身的轮廓。注意着手肘和膝盖的位置，调整手脚的平衡。
应用实例

回头（全身）

【7头身】

【2头身】

腿比较短的人物草图站立位置、视角等都简单化。所以如果是有点俯视角度的话，就看不到腿部了。想要突出表现脸部和手臂的时候，通常会变换一个视角。

【3头身】

不仅仅是站立的姿势，视角的表现也简单化。

【4头身】

俯视等视角表现比较难，加入人物姿势时在肩膀、腰带位置、大腿和脚下的地方加入标准线。

【3头身】

在肩膀、腰带位置、大腿和脚下的轮廓处画出平行的标准线是掌握好人物比例平衡的一个窍门。

【2头身】

倾斜脸部来表现出动感。

【4头身】

和3头身一样，画出轮廓的标准线后再来绘画。

回头（半身像）

【7头身】

【2头身】

头和身体的平衡，都由头身比例决定。所以，即使是半身像也要将全身的轮廓都画出来。因为脖子和肩膀的宽度，也是由头身比例表现决定的。

肩膀下面的造型对应着所需要的表现效果画出来。

【3头身】

姿势的标准线

脊椎骨的线条较倾斜地画出来。这样姿势就调整好了。

脖子和头部连接部分与重心所在脚的中心在同一条直线上。

有了站住回头的感觉了。

【4头身】

重心在移动的造型。一边走路一边回头的感觉。

运动造型的

漫画变形表现

让我们来学习能够运用到任何漫画中，日常最常见的运动造型的变化表现吧。

五个基本造型的变形表现

运动表现的基本就是通过身体展现出速度感。而这些表现，基本上可以分成5种造型。

1 后仰姿势

2 直立姿势

3 前倾姿势

4 更加前倾的姿势

5 水平姿势

如果画上四肢的话…（跑步的时候）

慢速　中速　快速　更快　高速，而且是拼了命的

跳跃的时候

只要注意着姿势的不同，那么即使是同样的“跳跃”也能够配合着故事情节表现出不同的跳跃造型。

跑动的五个造型

后倾的姿势感觉慢，越是前倾就越有速度感。

后倾的姿势中，把大腿的位置往下画。

水平姿势的时候，把身体放在平时大腿的位置线上。

正面

把肩膀画小，体现出躯干部分的仰视效果。

前倾的程度越大，躯干部分就越小。

水平姿势的时候，把身体放在平时大腿的位置线上。

斜侧方

把姿势画出弓形的感觉。

通过倾斜身体中心线捕捉姿势。

斜后方

通过脊椎骨的标准线来捕捉人物姿势。

即使是看不到后背的时候，也要想着脊椎骨的标准线来进行描画。

后面

通过腰带位置的标准线来捕捉人物姿势。

更加前倾…虽然被臀部遮了起来，但是要用臀部的外轮廓线代替腰带位置的标准线。

配合跑步造型的不同而变化脸的朝向和四肢

前倾姿势

基本造型

向下

向上

回头

虽然姿势和四肢的基本造型都相同，只是改变了脸部的朝向，就已经可以表现出不同跑步造型之间的差异了。

虽然姿势和脸的朝向都是相同的，但如果改变四肢造型的话，就可能塑造完全不同的印象。

手的形状也能反映人物的心情。

跳跃的五个造型

后倾姿势可以表现出向上和向前的动作。前倾程度越强，所表现出来的向上方向感就越比向前的强烈。

腿部的向上弯曲，可以表现出跳跃的方向和气势。

前倾程度越高，手臂就越往上伸出去。

正面

在人物下方加入阴影，看起来就像跳了起来。

斜侧方

腿伸向最下方的话，就有了人物向正上方跳的感觉了。

因为直立姿势和跑步造型是一样的，所以只要在离开地面的人物下面加入阴影就好了。

虽然是同一个姿势，但如果腿往前伸的话，就感觉是人物在向前面运动。

落地的五个造型

后仰姿势能表现出“轻快”的感觉，前倾姿势程度越高，就能够表现出“重”的感觉（跳得很高）。

后仰姿势　直立姿势　前倾姿势　更加前倾

斜后方

如果后背画得有点前弯的话，即使人物是前倾的姿势也会觉得很有型。

手心有点向上翻。

手心向下

后背是圆形。

后面

基本上看不见脖子了。

通过腿的朝向来表现方向

一只腿表示跳起的方向。

小动作的变形表现

描画日常生活中一些没有意识的瞬间动作、表情和动作的变形是很重要的。

把嘴巴画大。

【4头身】

脸部向下的哈欠有很可爱的感觉。

【2头身】 脸部的一半以上都画成嘴巴。

一个大哈欠打得最痛快的时候脸部是朝上的。

嘴巴比脸部的轮廓还要大的变形表现。嘴里面细节描画简单化。

哈欠开始的时候和结束的时候都是普通的姿势。

【3头身】 嘴巴以脸部的1/2左右作为标准。

在描画轮廓的步骤中，将嘴巴的大小也描画出来，抓住动作的感觉。

从俯视视角中描画出来的哈欠。轮廓的小圆，越往下越小。

张开大嘴巴的时候好像是很痛苦的表情。如果想把人物画得可爱一些的话，就不要画嘴里面了。

打喷嚏

打喷嚏的时候会无意识的使出全身的力气。撑开膝盖、握住拳头等是其特征。脸部也不可能有笑容。

【4头身】

【2头身】

强调"啊咻"的"啊"口型的类型。运用横向扩大变形表现。

强调"啊咻"的"咻"口型的类型。因为喷出了很强的气流，所以要强调着"u"的口型来进行变形。

因为是全身的动作，所以即使是站立姿势，也要把头发和裙子下摆的动作描画出来。

【3头身】

打喷嚏的瞬间把口罩吹飞的情节表现。因为要体现出打喷嚏把自己都给吹飞了的感觉，所以身体也变形成大大的英文"U"字状。

轮廓是"跳下"的动作。适合表现走着路或做其他动作时突然打喷嚏的情节。

弯曲后背弓起膝盖的话，就能够感觉到人物对打喷嚏的愤怒感。在要表现因为停不住的喷嚏而有些心情躁动的时候很有效果。

摸头 挠头

从普通的"痒"到歇斯底里的感情表现都适用。

普通抓痒的动作。把手放在头上抓痒的造型。

手指的状态。并不是握成拳头。画成手指的一半左右都伸在头发里面的样子。

2头身的情况。手指只能够到太阳穴。

为了画出膝盖以下部分加入的轮廓。作为长度的标准线。

抱着头的造型。通过效果线和效果音，可以表现出动作和痒的感觉。

有4条胳膊。因为人物是一副很麻烦的表情，所以即使不画出效果线也同样能感觉到人物"真是烦死了"的状态。

通过效果线和文字的添加，可以表现远远超出"烦"的混乱状态。

埋下脸挠头的图。不画出手臂而画出很多各种各种的手。

角度和手指的感觉完全都不相同。把手都画成差不多大小。

通过挠头动作学习快速动作的表现

①

描画出造型轮廓。"受到打击"抱着头的造型。

通过用脚后跟站立的姿势就能够表现出不冷静的状态。

②

最开始时的手臂

添加的手臂

添加的手臂

最开始时的手臂

效果线。为了抓住动作的感觉而画出来的。

描画出头发的轮廓，增加手臂和手的数量。虽然仅仅是4条手臂，增加了2支手，但就能够表现出心烦意乱的感觉。

动作的感觉。通过5~6条曲线就能够表现出激烈的动作。

把箭头作为标准线，画出效果线。

⑤完成

大吃大喝

通过描画一个人物的多个脸和身体，来表现快速的动作。

所有东西都伸手去拿。通过2个分身来表现快速的动作。"肚子饿了"是其主题。

分身只有脸和手臂也没关系。

主要人物要画出躯干。

通过3个分身来表现往左右两个方向的快速动作。比肚子饿相比，更有贪吃的感觉。

通过左右动作的效果线表现出左右方向的快速运动。

要先画出中间的人物。

中间的人物在对瓶喝东西，左右两侧的人物也加上上下的动作。因为营造出了一种定格画面的效果，所以就能够表现出正在享受美食无法自拔的人物。

要画出躯干的人物有两个。速度感要稍稍表现得清晰一点。

之后再画左右两侧的人物。

用相当快的速度撕咬肉块的情节。肉和手的分身体现。

被肉块遮挡起来看不到的手臂也要画出来。

分身表现的描画顺序

①

描画出中心人物。在这个阶段中，如果这个人物的快速动作（手臂的分身等）很有必要，就同时画出来。

②

画出其他动作。脸部的朝向和造型越是不一样就越有意思。人物的头部都要画成一样的大小。

③

配合着动作的效果画出效果线。

堆积的盘子

巨大的肉块

大量的糕点

情节中所需要的食物也要夸张地表现出来。

④

完成拟声文字等细致部分。

⑤

完成大吃大喝的情节。

感情的变形表现

感情的变形表现得夸张些却是刚刚好的。那就让我们来学习一下脸部和身体的表现方法吧。

开朗的心情

笑、高兴、喜悦等感情。

通过描画玩偶风格的人物学习"开朗心情"的特征表现。

造型的轮廓。画出从中心向四角发散的四肢。在表现开朗心情的时候，要注意运用"放射打开"和"向外"的姿势和造型。

笑…嘴巴的效果

愉快、高兴、开朗心情的脸，要通过嘴巴来进行表现。

无论是吊眉还是垂眉，只要嘴角上扬，就能够表现出开朗的表情。

用身体表现高兴的心情

身体向外伸展的动作，能够表现出愉快开朗的心情。

高兴得手舞足蹈

跑步和跳跃的造型同样，如果人物身体往外伸展的话，就能够表现出高兴而且十分兴奋的心情。

高兴→很高兴→高兴得跳起来…喜悦心情的递进

都是"向外伸展开"的身体动作。

喜悦…开心!! 高兴得跳起来并举起双手的动作，伸出手指的动作表现可以营造出开朗活泼的感觉。

很高兴…把四肢画成分别向后四面扩的样子。

高兴得不得了…画出向身体上面和向外打开的四肢动作。

站着笑的动作表现

缩略图中画出轮廓。

直立站着发笑…画成下颌上抬的姿势。

向前弯腰发笑…身体向前倾倒。运用俯视效果的表现。

扭着身子发笑…改变脸部和身体的方向。

后仰发笑…描画成向后弯曲的弓形姿势。"捧腹大笑"的姿势。

画出颈部

手心向外的话，会有开朗的感觉。

画出上半身

把躯干画短

展现出脚心的话，就会有不稳定感，能够表现出动作的感觉。

笑倒了的表现…倒在地上发笑

滚在地上发笑，蜷缩起身体的动作。画出弯曲的手肘和抬起膝盖的造型。

敲打着地面发笑，趴在地上的造型。只是弯曲一条胳膊的手肘和一条腿的膝盖，就能够表现出人物动作。

翻过身发笑，仰面造型。只是画成大字形，伸出两脚，人物就失去动作感。如果弯曲一条手臂和一条腿的话，就能够表现出动作了。

如果抬起下颌的话，就能够看到脸部，体现出人物外向开朗的性格。

四肢向外伸展的话，就能够表现出开放感和乐天派的感觉。

仰视的笑容

随着下颌的抬高，就能够表现出笑的程度在变大。

抬高下颌，看不到下颌面。上勾的小鼻子和略画长的颈部都是关键。

下颌抬得更高，仰视的脸部。可以看到下颚面。

下颌抬得再高些，嘴巴上面的面积渐渐变小。

完全后仰的状态，只能看到嘴巴和鼻子。

特殊笑容…变化眉毛和嘴巴的笑容

如果眉毛、眼睛和嘴巴非对称描画的话，就会流失开朗的感觉。可以体现细微的感情变化。

奸笑　泣笑　卑鄙的笑　嘲笑　无奈的笑

高兴的家具和花卉的表现

后仰（向外扩展）表现，用在人类以外的东西上也是很有效的。

舞动的感觉通过部件的放射性分布来表现。

动物的嘴巴就是其笑脸。

开朗心情的变形表现幸福满满的样子。加入笑脸和手心、脚心，还有向四面伸展的四肢动作，就能够表现出某些人物阳光开朗的感觉。

郁闷心情

灰心、悲伤、寂寞、不安等感情的表现。

垂头丧气的垂着肩膀，所以从正面完全看不到脖子。

失望·绝望的造型

垂下肩膀、膝盖跪在地上等

造型的轮廓，雪人轮廓要往前倾。郁闷的心情要用"内收"的"圆球"的感觉来描画。

心情低落、郁闷等心情都要用"内收"的动作通过身体来表现。

眉毛和嘴巴的效果

不安、寂寞、悲伤等等郁闷心情的脸部，通过眉毛和嘴巴来表现。

不安　担心

寂寞　辛酸

更加的不安　悲伤

悲伤　要哭出来了

哭泣

眉间的皱纹，皱起的眉毛成八字状

直八字眉

弯八字眉

用身体表现不安…不安的递增表现

稍稍有些不安，放低肩膀，后背也画成圆形。

不安，脸渐渐垂下（内收），手脚也都画得靠向身体内侧。

相当不安，四肢靠向身体中心的动作，越来越收紧身体。

通过圆形的后背，加深的阴影，俯视的视角等效果，都能体现出寂寞消沉和不安的感觉。

虽然是站立着的造型，但如果脖子和四肢等都画得向身体内侧靠紧的话，就能够体现出不安和寂寞的感觉。

郁闷心情的变形表现，孤独。通过加入伤心效果的八字眉，下垂的肩膀和前倾的姿势，就能够体现出寂寞的感觉。画出两脚分开的站立姿势，表现出"只有我一个人站在这里"的孤独感。如果闭紧双腿的话，就是比较接近"对不起"的造型了。

寂寞的家具和动物的表现

圆形的后背是其基本特征。

把杯子把画得松松垮垮的，像这样利用波形线画外轮廓，就能够营造出没有精神，很寂寞的氛围。

利用内收的效果。

波形线和下垂效果的表现。

愤怒的表现

怒火中烧、攻击感、破坏感等心情的感情表现。

造型的轮廓。两个发髻都竖立起来。在要表现愤怒的时候，要注意使用“竖立”表现和“前倾”的身体姿势。

前倾。向前倾倒的姿势。

闷闷不乐、怒火中烧、相当生气的时候走来走去，愤怒的心情就是一种把能量向外发散的状态。要记住立起的脚尖和耸起来的肩膀等都是“愤怒表现”。

愤怒表现所使用的符号

气愤符号

愤怒符号

闪电

愤怒…眉毛的效果

不满、窝火、暴怒等，愤怒的表情都用向上吊起的眉毛来进行表现。

眉间的皱纹

切，稍稍有点窝火

气愤符号

呀呀呀，真的生气了

长出了犄角和尖牙

哇啊，生气了

闪电符号

可恶，更窝火了

闪电的数量越多，愤怒的程度就越高。

大量的愤怒符号，相当生气了。

着重描画愤怒时上挑眉毛的动作。在眉心和两眼之间加入皱纹。

用身体表现愤怒…通过姿势来表现出方向性

不平不满，两脚分开，双手交叉的轮廓就形成三角形，能够表现出愤怒的心情。

愤怒得发出声音，通过身体的前倾，表现出已经露于言表的愤怒。脸部也要向前方探出。

"我生气了"之一。愤怒表情的发散、声音的发散（怒吼之类的）通过抬高下颌来表现出来。全身表现出"爆发"的感觉。

"我生气了"之二。扑了出去。在愤怒的对象很明显的时候，表现出对于对方（敌人）的能量的发散。直线的动作是这个造型的基本特征。

愤怒的变形表现，暴怒。就像"怒发冲冠"一样，愤怒表现的基本特征就是向上的能量表现。头发要竖起来，肩膀要画成耸肩。大腿、放在腰两侧的手臂，身体前倾，探出脖子，怒视前方的姿势，都是愤怒表现中所必需的"力量"表现。

方向的表现（在动作中表现出方向）

前倾的姿势是带有方向性的动作。即使仅仅是姿势的倾斜，也能够表现出愤怒的动作。

愤怒符号也从体内发散出来。安排好放射线的感觉。

愤怒 喊叫的表现

用抬高脸部的方法表现愤怒，脸部的上下朝向是很重要的。

咬牙切齿，怒火中烧。积蓄愤怒动作（状态）的表现。

喊叫、爆发，抬高头部，身体前倾的动作。

咬住的嘴巴，把嘴画成斜的。

基本上画出脖子的造型和这个视角的脸部。

如果不张开嘴巴，就是一幅"哼"憋着火的表情。

抬高脸部咬紧牙关，就是在忍耐的表情。

喊叫中的嘴，画成梯形。

基本上不画出脖子的造型和这个视角的脸部。

如果嘴画成三角形，就变成笑脸了。

头依旧朝下的时候，生着气说话的表情。

张开嘴巴里面的表现

普通的喊叫，画出上面和下面的牙齿。

有些生气的喊叫，在上下牙之间，就像是系着线一样，一部分牙齿连接起来。

相当生气的喊叫，用竖线在嘴中画出明暗（阴影），最有压迫感。

惊吓的表现

意外惊吓、恐怖、喜悦等，非常复杂的复合感情表现。

竖起的头发

突然吓一跳的表现

大眼睛，小瞳孔

喊叫（张开大嘴）

跳起

造型的轮廓。惊讶的基本表现就是“发散”的动作。张开双手、跳起还有头发竖起来，都是发散的表现。

惊讶…夹杂着各种感情的表现

在惊讶的感情里面还夹杂着喜悦、愤怒等其他各种各样的表情。

哈？有些吃惊，被意外惊呆了

哦~惊呆而哑口无声

啊！？因意想不到的事而吃惊

哈啊！吓了一跳。有一根头发一下子竖了起来也是惊讶的变形表现之一。

啊！惊恐

哇！惊喜

什么？惊怒

用身体表现惊讶

加上脸部的变形表现，从身体的前倾后仰到跳跃动作，几乎所有的身体运动都有所表现。小汗滴和眼泪也是很有效果的表现道具。

啊？稍稍有些吃惊。身体略微前倾，手臂在身体前面。

哈啊~？相当明显的吃惊，弯下腰并大大的伸出双手。

哇啊~！惊喜。有些后仰的感觉。画出缩起脖子的感觉。

啊呀！弓形，在吓得哆哆嗦嗦蜷起身体的时候，突然间被后面的东西吓了一跳时的反应，有点像后仰欢呼的样子。

不是吧！直线。由于过强的打击而身体硬直起来，在硬直的身体上还要添加快要倒下去的表现，在这之后，一般都是人物昏过去的表现。

呜啊！！！打开身体。由于打击过大而完全失去控制的惊恐造型。在惊恐还没有到昏倒程度的时候，表现出一种混乱状态下的惊恐。

可爱的惊讶

通过小斗眼和两腮的红晕来表现。不过都是“稍稍有些吃惊”的表现。

黑色的瞳孔、小斗眼、O字形的嘴巴，有一种天真无邪的感觉。

眼睛里面并不完全画黑，能够体现出“哈！”的表情，体现了吃惊之后氛围的改变。

在瞳孔和上眼皮之间留出空白的话，那即使是在侧面也能感觉到斗眼的效果。

心脏快要跳出来的惊讶

左右不对称的眼睛、张开的大嘴、眼泪是表现面部表情的三大要素。

双手在同一平面张开形成大字的硬直表现类型，还留有一些人物的可爱感觉。

被后面的事物吓到时的冲击表现，用后仰来进行强调。人物的可爱感觉已经没有了。

最极端的变形表现类型。无论是什么样的人物，平时的形象也都被破坏了。

惊吓之后的表现

真是讨厌死了，惊讶就是能够释放，所以经过强烈的惊吓之后，整个人都垮了下来。

啊，吓死我了，身体前倾。不是太强的惊吓之后，已经放心下来的造型。

坐在地上，身体有些后仰，腰一下子倒了下去。

觉得自己死定了，趴在地上四肢伸向四方，就有一种相当疲惫的感觉。

惊讶的变形表现，跳起来。头部虽然有些后仰感觉，但是并不画出颈部。脖子之所以要蜷缩起来，是为了要表现出惊讶带来的硬直感。不仅是身体，张开的手指和头发以及全身后仰的描画都强调了惊讶的感觉。

通过全身表现心情

动作是内收还是外扩、向上还是向下，是有区别的。
仅仅通过动作，就能够表现出人物的心情。

阴暗·郁闷感觉的造型…内收

【2头身】

全身蜷缩，把脸埋起来。表现极度绝望、灰心等的状态。

下跪姿势，能够表现出向下的郁闷、失望的感觉。

蜷缩着后背抱着膝盖，虽然看不到脸部，但是也能体现出一种阴暗的氛围。

蜷缩着后背，低着头无力的站在那里，失望造型的代表。

【3头身】

【4头身】

脸部朝向的效果

头向下，仅仅是低着头闭着眼，就能够营造出郁闷的氛围。

头向上，如果脸朝向上的话，就有一种开朗的感觉。

阳光・开朗感觉的造型…外扩

【2头身】

伸直后背抬起下巴，强调向前的感觉。

弓着后背站着，能够体现出向着理想、梦想和希望努力的力量感。

伸展开来，这种放松的表现可以体现出稳定开朗的感觉。

跳跃和飞翔、飞越等都是高兴的表现。

【3头身】

【4头身】

歪着脑袋的效果

歪着脑袋，也是心情变化的表现之一。

开心的心情

伤心的心情

愤怒的心情

惊讶的心情

面部阴影所体现出的夸张表现

脸部阴影是强调脸部起伏、营造氛围的表现技巧。主要用于描画4头身的Q版人物和5头身以上的成熟人物。

表现阴影是体现立体感的基础

注意光照效果（通过光线照明而产生的阴影）加入阴影。

普通的圆形，没有阴影的话就没有球体的感觉。

如果加入阴影，看起来就像球体了。

在阴影的界限的地方用点线画出来，也常用于Q版人物的简略表现。

普通的脸，没有加入阴影。

如果在头发下面、鼻子下面、下颌下面还有脸的侧面都加入阴影的话，就能够体现出人物的重量感。

沿着腮部的圆弧画出点线，能够表现人物很可爱的感觉。

Q版人物类型

简单的阴影表现（省略阴影）。在鼻子下面和下颌下面加入阴影的手法，也可以用于Q版人物。

成熟人物类型

适合写实漫画的阴影表现。

通过面部阴影来强调表情

运用于惊讶、愤怒、不安、恐怖等深刻表情的强调。

表现不安感 恐怖感的阴影效果

光源在下方所产生的阴影。

正面
没有加入阴影的时候。

眉毛之间的阴影是其特征。

4头身人物。阴影主要用竖线进行描画。

侧面
没有加入阴影的时候。

下颌的下面不可以用阴影效果。

把嘴巴里面画黑的话，就能体现出一种恐怖的感觉。

斜侧方
没有加入阴影的时候。

眼睛下面的阴影就是两腮的阴影。

只要在眼睛下面和额头加入阴影，也能够体现出效果。

表现愤怒心情的阴影效果

7分上面的光源、3分下面的光源表现出来的感觉，在额头和眼睛下面画出阴影。

正面　没有加入阴影的时候。

4头身人物，在眼睛下面加入阴影。

侧面　没有加入阴影的时候。

在脸的侧面也加入阴影，表现深刻的心情。

在鼻梁那里加入阴影。如果在两腮加入阴影的话，人物会变得过于可爱，所以这一点要多注意。

斜侧面　没有加入阴影的时候。

鼻梁的地方本来是不能加入阴影的，但加入会更加有效果，所以在此要画入阴影。

鼻根的阴影，可以看成是皱眉的时候产生的阴影，所以描画是没有问题的。

表现出压迫感的阴影效果

和脸部视角相结合的效果。怒视（强调氛围）、喊叫（强调愤怒的压迫感）和很不安的回头（强调不安感）等等效果。

怒视（强调氛围）

仰视的构图

光线从上方打下来，在额头、鼻子、嘴唇和下颌下面加入阴影。

Q版人物在鼻子和眼睛下面加入少量的阴影就可以。

喊叫（强调愤怒的压迫感）

俯视的构图

设定光线从上方打下来，在额头、眼睛下面和下颌下面都加入阴影的话，会很有效果。

从发际线到眼睛下面加入竖线。眼眶周围的阴影也很有效果。

不安的回头（强调不安感）

普通视角

把额头和脸的侧面画暗。

只画出额头和下颌下面（颈部）的时候

只画出额头的阴影也能够强调人物的不安感。

通过草图表现感情和动作

~在表层原画中表现出的感情和动作~

感情和动作的表现要从草图造型过程中开始。决定后再刻画，也体现在本书封面图的草图造型创作中。

为了表现出很温柔的表情，这里画成八字眉。

上扬嘴角画成U字形嘴巴。不过分强调的微笑感觉。

并不强调颈部的Q版人物。

姿势和腿部造型，和跑步以及跳跃所用的造型是一样的。用于表现可爱的动作。

轻握住的手，能够表现出人物可爱的感觉和不知所措的心情。

把眼睛留些距离再画出眉毛，也是表现惊讶的脸部技法之一。简单而略有下垂的直线，可以表现出人物直率而受到惊吓的表情。

大大睁开的眼睛制造了“惊讶”的面部表情。小斗眼也表现出了活泼可爱感觉的惊讶表情。

O字形嘴巴。惊讶的表现。

通过刻画成熟人物头身描画颈部。

调整描画后

反映出通过草图所体现出原画的表情动作表现。

调整为比草图中的嘴巴要小，不是很夸张的微笑。但是，笑容的感觉还是能够反映出来的。

通过裙子的运动来强调人物的跃动感。

在两腮加入表现红晕的斜线。

原画完成

因为草图有很多地方很不清晰，所以也可以说其中凝结着表情和整体氛围的精华。但如果原样不动的话，调整后也会显得很单薄。所以在最后完成的调整中不仅要进行线条的调整，还要在两腮的地方加入表现红晕的斜线等，来强调人物可爱的感觉和人物的情感。调整描画并不仅仅是按照草图或者原画重新画一遍，而是要把最开始时的感觉“再生”，也就是，创新的工作。

第4章

人物设计与色彩设计

头身素描可以运用在各种各样的人物设计上。划分好身高、身材和人体比例的话，就可以对应着读者的兴趣和作品情节来进行人物群的设计和人物设定。在本章中，我们就人物设定以及设定需要运用的头身素描法等问题，
通过设计一个家庭的人物来进行学习。

此外，人物设计不仅仅可以用在动漫中，也很普遍的被运用在插图和图释中。特别是插画，很多是最后要进行着色，所以在本章中也会介绍素描的进阶着色实践技巧。

人物设计就是塑造人物

头身是描画好人物身体平衡的技巧要点。在赋予人物个性方面要灵活运用。

尝试设计出一个家庭吧

设计家庭就是利用头身描画人物素描的大集合。设定好人物的感觉再进行描画。

爸爸：爱好高尔夫。年轻的时候也是很苗条，健壮的体型。无论是工作、爱好还是作为父亲，都是很普通，相当"大众"的人物感觉。

妈妈：看起来很年轻而且很健康。因为很注意自己的身材，所以很喜欢能够展现好身材的时尚服装。

女儿：成绩普普通通，也没有什么很拿手的事情，唯一引人注目的就是身高。心里很羡慕健康的妈妈和祖母。

儿子：不喜欢把事情直白地表达出来，但是很有正义感。无论是学习还是体育运动都能做得很好。

祖父：为人温顺，常常会被妻子和女儿出言指责。喜欢猫，爱好是收集旧武器。猫：黑色。

祖母：行为举止很高雅，但是有些爱唠叨。朋友和兴趣爱好也有很多。喜欢园艺。

决定身高　身高差异

在人物设定印象的基础上决定身高差异。通过头部的大小变化，即使是同样的头身也能够表现出不同的身高。

爸爸：普通身材但稍稍有些发胖。6.5头身。较胖的人物用低头身。

妈妈：活泼健康。7头身。用苗条的身材体现灵活的感觉。

女儿：个子很高。8头身。头部稍稍画小些，注意身高不要比父母高得太多。

儿子：因为要表现出冷酷又聪明的感觉，所以画成头较小腿较长的5头身。

祖父：是妈妈的爸爸，身高和妈妈一样是7头身。身高稍稍画矮一些就会有老人的感觉，所以脸部稍稍画小一些。

祖母：因为要画成健康的老奶奶形象，所以要脸部更小一些的7头身。

脸部族谱

和父亲很像的眉毛和眼睛。奋眼皮受到父母双方的遗传。

父亲

和妈妈很像的鼻子和眉毛。

母亲：发质遗传祖母。

祖父是妈妈的爸爸。

祖母：妈妈的妈妈。女儿和外孙女奋眼皮的遗传点。

描画裸体草图

人体的裸体草图。躲在老爷爷后面看不见的小猫，也要明确画出其轮廓。

确定身体平衡

因为是决定好了头的大小，全身的大小和大腿的位置之后再进行绘画的，所以不会出现什么错误，但是在人数很多的时候还是要确认一下，是否按照人物设定的印象描画好了。

头+躯干

腿部

描画衣服

配合着人物感觉画出衣服

确认眼睛和肩膀的高度

主要的人物，特别是主人公的视线是很重要的。在人物对话的情节中，人物是看着上面还是下面，就此就能够看出是“谁在说话”。

人物设定和造型设计

人物设计要配合舞台、性格的特点来设定以及人物的作用要充分的考虑。

描画出一个帅气的爸爸

设定，和恶霸地产回收组相斗争的工薪阶层爸爸。通过人物的安排就能够体现出其帅气的一面。主人公在中间，很好的姿势，表情也描画得很有威严。

为了表现出主人公帅气威风的一面，躲在主人公后面的人物也有必要明确地描画出来。

利用人物设定

比父亲个子高的女儿和父亲站在一起的时候，用父亲的高度来确认一下女儿的大腿位置是否合适。

在贴着母亲的时候，确认一下脸部的位置。

身体弯曲是从腰部开始的，所以大腿的位置和平时的位置几乎没有什么变化。如果大腿的位置可以按照人物设定决定好的话，那和父亲之间的身高差就可以按照这个比例画出来了。

因为母亲身体的大半都藏在父亲的后面，所以要在原稿的内侧画出全身的轮廓来决定身体平衡。

表情的变化

表情变化要点：瞳孔·眉毛·嘴巴·皱纹。

平时的父亲：大瞳孔、很温柔的眉毛。

到了关键时刻的父亲：略小的瞳孔、上挑的眉毛、清晰看到嘴角（嘴巴的两端）的嘴形。额头和眼眶的皱纹也有所强调，颈部的阴影也画得浓些。

喊叫、把嘴巴张大的愤怒表情，也有改变人物印象的表演效果。

发挥人物较胖的体型特点，加入一些肌肉的感觉，看起来就有点军人的感觉了。

根据不同的人物设定，有时候也能表现出战争动作等荒诞的情节。

描画出能够反映人物性格和设定的表情

女儿：大但有些耷眼皮的眼睛

眉毛之间略加入褶皱、瞳孔也清楚地描画出来。表现出在不安中努力寻找保护对象的力量感。

母亲：耷眼

在眉毛之间画出大大的褶皱。因为是接近于正面的视角，所以能够表现出力量的强度。

儿子：普通眼睛

本来是很酷的一个人物设定，所以眉毛的地方就加入一点褶皱。因为视线也是有目的性的眼神，所以也能体现出一种常人难有的酷酷感觉。

反派　坏人的设计

通过威胁和平家庭的反派角色的设定，能够使“为了家庭而战斗的父亲”的形象更加突出。

一家人都非正常状态的情况

到了关键时刻，就转变成了一家团结共同战斗的家庭；即使是在这个时候也要在人物的服装和武器上突出人物个性。此外，也能通过"有所改变的人物"和"没有什么改变的人物"来扩大人物印象的范围。

印象改变很大的人物

印象没有什么改变的人物

到了关键时刻

女儿：遇到什么事情的时候就活跃起来了。

爷爷：到了关键时刻就变成了行动派。

爸爸：比平时有些强硬的类型。

妈妈：很容易进入状态的类型。

儿子：总是很冷静。

奶奶：和平时一样，甚至是平静。

人物设定中的调试错误

即使是同一个家庭人物，根据剧情的展开也有必要重新进行人物设定。

女儿1

女儿2

爸爸：不改变头部而略缩小身体的6.5头身。脸部很大是其特征。

女儿1：扩大肩宽，身体很结实感觉的方案。8头身。

女儿2：不改变肩宽，但把垂肩改为耸肩。身高较低的7头身。变身设定。

儿子：变成强壮体格的5头身。

祖父：长脚特征的7头身。在所有的地方都尽力表现“不平常”。

祖母：几乎不自然的性感。有些脱离现实的是故事的铺垫。7头身。

最初的设定

因为并没有预定妈妈登场，所以在此不进行设计。

变化到Q版人物的安排

通过3~4头身的运用体现出人物身高差。通过半头身（0.5头身）和1/4头身（0.25头身）的区别就能产生很大的差异。

爸爸：3.5头身　妈妈：3.5头身　女儿：3头身　儿子：2头身　祖父：3头身　祖母：3头身

爸爸和妈妈：比女儿高1/4头身。

女儿·主人公：3头身

儿子：身高比女儿低3/4头身（约1头身）。

祖父：虽然身高约低0.5头身，但是因为木屐身高约提高1/4头身。

祖母：和爷爷一样，但是因为没有穿木屐而有一点身高差。

参考：脱下木屐的祖父。

成熟人物类型的一家人

成熟人物类型的时候，木屐的高度约1/6头身（不到20%），也就是耳朵一半的高度，所以在误差范围之内。

漫画风格的设计

~Q版人物和成熟人物混合存在的效果~

爸爸：2.5头身　　妈妈：6头身　　女儿：5.5头身　　儿子：2头身　　祖父：3.5头身　　祖母：3头身

爸爸的脸部较大，
儿子的脸部较小
女儿、妈妈、祖父母的脸部大小基本相同。

确定身高差

这里是身高最高的妈妈的身高一半位置

简明易懂的画出草图后确定人物的身高差。

这就是人物的漫画变形！

森田和明的

成熟人物绘画实践

有句话叫做“8头身美人”，但是也没有必要拘泥于8头身。让我们用喜欢的成熟人物比例来进行绘画吧。

成熟人物绘画实践

森田和明的成熟人物比例约7.5头身。

为了把握好头和脖子衔接部分而画出的轮廓线。

身体画成圆柱形。稍稍有些俯视的视角，所以腰带和大腿位置的轮廓线都是向下弯曲的曲线。

表现从手到手臂
立体感的线。
画在身体和颈部的交
界处的轮廓线。这样
后背和脖子的轮廓就
比较容易掌握了。
因为是仰视视角的
构图，所以肩膀的
线条画成直线。
身体轮廓
胸部和腰部界线的
标准线。把胸部作
为身体部件来确定，
这样背面和侧面的
立体感都可以简单
地掌握。
确定好腰带以及腹
部的位置。
确定臀部的线条，
隐藏的腰带位置。
胸部的分界线。画出
胸骨的轮廓，这样收
进去的腹部就比较容
易描画了。
因为左腿部分轮廓被
右腿遮住了，所以就
不进行修改了。能够
清楚从屁股到大腿根
的连接部分就可以了。
中心线（脊椎
骨）的标准线。
大腿和脚之间衔
接的标准线。
方向的变更。虽然是
习作，只要发现和印
象有些出入的话，就
立刻可以修改。
确定脚尖和脚趾的轮廓，
通过曲线，可以很好地
把握脚的立体感。

在头部上面画出十字。这
样头顶部就容易掌握了。
在俯视的时候更为重要。
确定肩膀的轮廓
确定胸部的
轮廓
锁骨、胸部、腰部的轮
廓线。在俯视视角中，
用向下弯曲的曲线描画。
中心线并不是平坦
的直线，要配合身
体的起伏凹凸。
确定腰带位
置的轮廓
肩膀、胸部、腰带位置的标准线都
用向上弯曲的曲线描画出来。这样
就很容易掌握仰视视角中的身体。
头部的中心线方向
胸部中心线的方向
中心线沿着身体表面描画出来。相
对于脸部的中心线，在胸部画出外
扩的线条，表现出躯干的厚度。
大腿根部。掌握躯
干下面部分的轮廓。

实际作画

脸部和全身的轮廓

头部的轮廓用圆框十字。

①

②

决定3.5头身的地方为大腿的高度。

③

完成全身的轮廓。

脸部细节轮廓

① ②

画出脸部五官。这步相当于确定表情感觉的草图。

调整外轮廓线

①

在画轮廓的时候这里并没有连接起来。

②

注意实际并没有描画出来的点线轮廓来进行描画。

③

之后再画实线条，在描画手臂这里断开部分的时候，即使连接画出来也没关系。

④

轮廓线实际上就是调整造型时的标准线。通常确实考虑好造型后再进行描画是很重要的。

最后步骤 体现出立体感的要点

胸部下面，要画出胸部的重量感和存在感。

两肋下面到胸部连接部分的肌肉。两肋表现出立体感，人物也会表现出厚重感。

大拇指的根部和手掌部分，把手整个细节都刻画好，就能体现出立体感。

大腿内侧，强调圆柱形身体的立体感。

大腿根的线条，可以展现出下腹部和腿部的立体感。

完成裸体草图

给人物画上演出服

在裸体草图上垫上另一张纸，用碳素笔进行描画。

在让肩膀坚挺起来的夹克衫中，画入垫肩。外轮廓线和肩膀离开一些距离进行描画，这样就能使人物比实际体型更加有自然力量感。

下垂的袖口要用曲线描画，这样就能够体现出手臂的圆度。

通过皮带的曲线，可以表现出躯干的曲面和圆度。女裤上的皱纹也是以曲线为主，强调腿部周围的立体感。

穿上鞋的话，就能够矫正脚的形状。不要拘泥于实际脚的形状，画出一双帅气的皮鞋。

另外一张纸上的草图

色调的最后完成

*百分比是以黑色100%，白色0%为明暗的标准。10%接近于白色，80%就颜色相当深了。

参考：在需要配色的阴影地方贴上网点纸。即使是相同的光源，通过光线和衣服的材质（有没有光线反射）的描画方法，也能够表现出不同的印象。

衣服的感觉是珐琅彩风格。颜色的感觉是黑色和略有深红的紫色。单色的就是夹克和裤子。头身分段分层着色。贴10%网点纸表现夹克衫，衬衣贴20%网点纸。

头发的处理

画出椭圆状的光晕。这是最简单，也是最基本的表现方法。使用橡皮。

取代椭圆的光晕，用白色的网点纸削成参差状。

在参差的形状基础上再贴上一张网点纸，进行部分的削画。

尝试着色

调整好画出阴影的部分（阴影的范围）和反光部分的形状后再进行着色，这样就能表现出像动画原画一样的色彩。

动画原画风格着色

注意着珐琅色风格衣服的感觉，画出所需的线条。

在着色之前，画出阴影和指定的色彩（方案），如果是珐琅风格的衣服，就在皱纹的地方画入光泽“白色（或者颜色较淡）的部分”。

肌肤颜色
C-0%　M-24%
Y-25%　K-0%

肌肤阴影颜色
C-2%　M-47%
Y-54%　K-0%

肌肤阴影的部分也与指定好的颜色相一致。在确定颜色的时候，抓住画面的立体感是相当重要的。

强调光泽和阴影作品。调整好需要着色部分的形状，然后再进行着色。

印刷中所用颜色的4原色为CMYK（C为绿色、M为品红、Y为黄色、K为黑色），把2%浓度的绿色、47%浓度的品红、还有54%浓度的黄色混合起来，就是这里使用的“肌肤阴影的颜色”。

各种颜色

动画原画风格的着色
找到普通夹克衫和布料裤子的感觉。阴影部分的形状最先确定下来，然后着色的顺序都是一样的。

喷彩风格的着色
夹克衫和西装马甲用弹性很好的材料，裤子用紧身的皮革（革）。着色部分和阴影部分没有清楚地划分出来，凸起的部分（有光照的部分）要画浅些，在浅化的同时涂抹颜色。

配合着夹克衫的颜色改变头发的颜色。

西装马甲用较浓的颜色，裤子的颜色也改变成亚光泽，加大与夹克衫之间的对比。即使在远处看也是很鲜明的感觉。

用喷笔笔刷的表现的效果。

喷彩风格的肌肤着色

原画风格的肌肤着色

光线和阴影处理方法的不同所产生的质感表现差异

珐琅色类型，强调黑白对比。

牛仔裤或者是紧身裤子的类型。

皮革类型，画出光泽感，浅化边缘。

布料类型，减弱光泽感。

橡胶裤类型。除了边缘地方留有光泽，剩下的所有地方都强调黑色对比感。

封面图的着色方法

从大面积开始着色。

基本顺序

从大面积画，开始为成熟人物上色吧。

① 涂出肌肤

② 涂出头发和衣服

③ 在头发中加入光泽，给嘴巴涂色。

④ 涂画瞳孔，加入光泽。画好两腮的红晕后就完成了。

通过肌肤的着色来体现出立体感

C-0%
M-10%
Y-19%
K-0%

肌肤颜色
明快的颜色

C-1%
M-30%
Y-40%
K-0%

普通的阴影颜色
中间色

C-6%
M-48%
Y-51%
K-0%

较浓的阴影颜色
暗色

头发的发际线和下巴下面颜色画浓来加强画面对比，强调立体感。

通过头发和衣服的着色来表现立体感

注意手臂的立体感，用深浅颜色交替涂画。

混合四原色来制造色彩

明快肌肤颜色的组成
C（绿色）-0%
M（品红）-10%
Y（黄色）-19%
K（黑色）-0%

Y（黄色）19% + M（品红）10%

肌肤颜色完成

Q版人物的颜色

① 给肌肤着色

② 给头发和衣服着色

③ 给短裙和长筒袜着色

成熟人物的肌肤颜色

Q版人物的肌肤颜色是中黄色，肤色较浅。

因为脸部较小，所以就简单地涂画成带状。

通过肌肤的着色来描画出立体感。在肤色旁边涂出较深的颜色就能表现出凹凸的立体感。

C-0%
M-7%
Y-13%
K-0%

肌肤颜色
明快的颜色

C-0%
M-28%
Y-27%
K-0%

阴影颜色
中间色

C-1%
M-41%
Y-37%
K-0%

深色阴影色
暗色

涂画出衣服，衣服褶皱的线条用大块的阴影来表现。

确定三角形的起伏，深浅颜色交替涂画。

轮廓边缘的地方画浅一些就能表现出立体感。

涂画出头发

从头旋开始，放射性的进行描画。头发要一缕一缕地进行描画。

反光的明亮部分要有意识地用椭圆表现。

一缕头发加上一缕光照。在暗色上面用亮色进行勾画，就能够表现出立体感了。

在椭圆印象的基础上画入白色的轮廓，最后完成。

完成后的样子。

最后步骤　将边缘画亮　~凹凸的效果~

即将完成时的样子。在此将线条的边缘画亮，强调凹凸效果，完成作品。

用亮色来添加线条。

用约等于黄色16%，相当浅的黄色线条按照左图所示进行勾画。图示为了能便于理解，而采用了枣红色。

参考：黄色100%。黄色16%要比这个颜色浅将近6倍。

强调明暗之前。

用黄色16%勾画完轮廓边缘之后的效果。

短裙和长筒袜也显得很清晰了。

因为后脑勺部分并没有添加亮色，所以在此将发梢也勾画得亮一些。

最后再在头发和两腮添加光晕，完成！

完成

潮田弘子的

彩色铅笔绘画实践

运用身边的彩色铅笔着色，这就是颜色安排的第一步。让我们来学习一下最基本的颜色涂画顺序吧。

1.涂画肌肤和白色阴影

①

肌肤的颜色，要毫不犹豫地从浅颜色开始涂画，决定好光源的方向（本画是在人物的左上方），然后配合着鼻子下面和两腮的边缘进行涂画。

肌肤的阴影，要比肌肤的颜色涂深一些。

白色的公主裙，用白色来表现裙子的颜色，阴影色常常用淡灰色和浅蓝色表现，衣服或身体周围的颜色也用到这两种颜色。

2.涂画柔和的颜色

从黄色、茶色、浅蓝色和紫色等比较柔和的颜色开始进行涂画。绿色、红色和黑色都是较强烈的颜色。轻轻地薄薄地涂画，同时，在阴影部分反复涂几次稍稍加深颜色。

3.涂画深颜色和细节部分完成作品

涂画绿色、红色和黑色等较强烈、较深的颜色。不要一开始就拼命地涂，窍门就是不要太用力，轻轻地慢慢地进行涂画。要一边思考着光源的方向一边涂画。

着色的窍门…从光线照射的反方向开始涂画。

为着色画出的基本草图

为了能通过色彩表现出立体感，人物的素描草图也是很重要的。要确定描画好身体后再进行深入表现。

人物位置安排的轮廓，配合着人物裸体草图进行。

家庭人物草图（p152）

帽子部分先找到头部的结构，然后再决定帽檐椭圆的角度。

裙子打开的下摆设计成椭圆形的感觉。

因为长裙的长度和轮廓的比例都很难掌握，所以人物裸体草图一定要确确实实地画好。

人物的服装设计

南瓜头和猫的项圈都在另一张纸上设计好。

身体草图，衣服和大道具（南瓜头）的透视图

特殊人物塑造实例…兽女

在活泼的人类以外的人物设计和表现中，也可以灵活运用头身素描和漫画素描的表现技法。

耳朵向上类型，把耳尖和耳根，正面和侧面的样子都画出来。

耳朵横向类型，和人类的耳朵位置一样。

把耳朵的位置用椭圆找好轮廓，就能画出立体感的耳朵。

通过耳朵的动作可以改变表情，不仅仅是高兴的表情，还能表现更加丰富的内心感情。

绘画顺序
①
和画普通的人类一样，
从圆框十字轮廓开始。
②
头发的轮廓。外
轮廓线感觉的轮
廓。
画出眼睛，耳朵和
头发的轮廓。
③
完成
各种耳朵造形
猫狗之外，让我们再画出各种动物的耳朵吧。
三角型：
狗、猫、狼
小尖型：
鹿、长颈鹿、小猪等
耷耳型：
小狗、大象
圆耳型：
熊、狮子等
长耳型：兔子

有尾巴的人物

坐着的猫（向后）
创造出来的尾巴
画尾巴的位置是尾骨的地方。
兔子尾巴
在设计Q版人物的时候，四肢都变形得小小的圆圆的，但是像耳朵和尾巴这样突出特点的地方，要画得大大的。
2.5头身